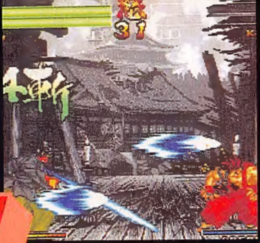
平成８年11月30日発行（毎月２回、15日、30日発行）
第11巻第25号通巻184号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

# GAMEST

November 30. 1996 No.184



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

**特別付録**
QUIZなないろDREAMS
虹色町の奇跡
リバーシブルB２ポスター

## バーチャファイター３

ヴァリアブルを極めろ!
X-MEN VS. ストリートファイター

新しくなったシステム、キャラを極めろ!
サムライスピリッツ 天草降臨

DEAD OR ALIVE
ウォーザード

究極攻略乱世下剋上!!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
蒼穹紅蓮隊
ファイターズインパクト
風雲スーパータッグバトル
レイストーム
ラストブロンクス
ダンシングアイ
セガツーリングカーチャンピオンシップ
ダイナマイト刑事
プロップサイクル
バトルガレッガ
プリクラ大作戦 ほか

ニューゲームジャングル
ライデンファイターズ
対戦とっかえだま
麻雀ハイパーリアクション２
ギャルズパニック４遊



1996
11.30
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen

TAITO F3 PACKAGE SYSTEM™

# 楽しさボリューム満点だよ！パズルボブル3。













登場するたびにアッと驚くテクニックやアイテムを用意して、パズボブ·マニアを獲得してきた超人気ゲームの最新バージョンが出たっ!!今度のウリは、タイトーの歴史を飾ってきたアイドル的キャラや懐かしのキャラ8人が、それぞれの得意ワザで大暴れ。こいつは見逃せないぞ。

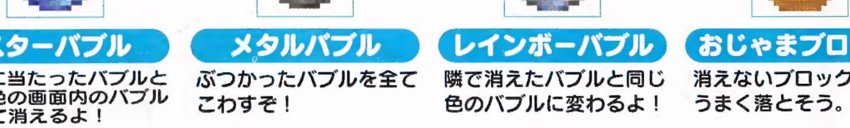
- パズルモードは多彩なステージ構成（全30ステージ560面）
- 対戦モードは、攻撃方法が異なる8人のキャラクターの中から選べます。
- 天井反射テクニックやレインボーバブルなど新機能を搭載。
- 従来のパズルボブル2のニューバージョンでも遊べます。








## 特殊バブル



**スターバブル**
最初に当たったバブルと同じ色の画面内のバブルが全て消えるよ！

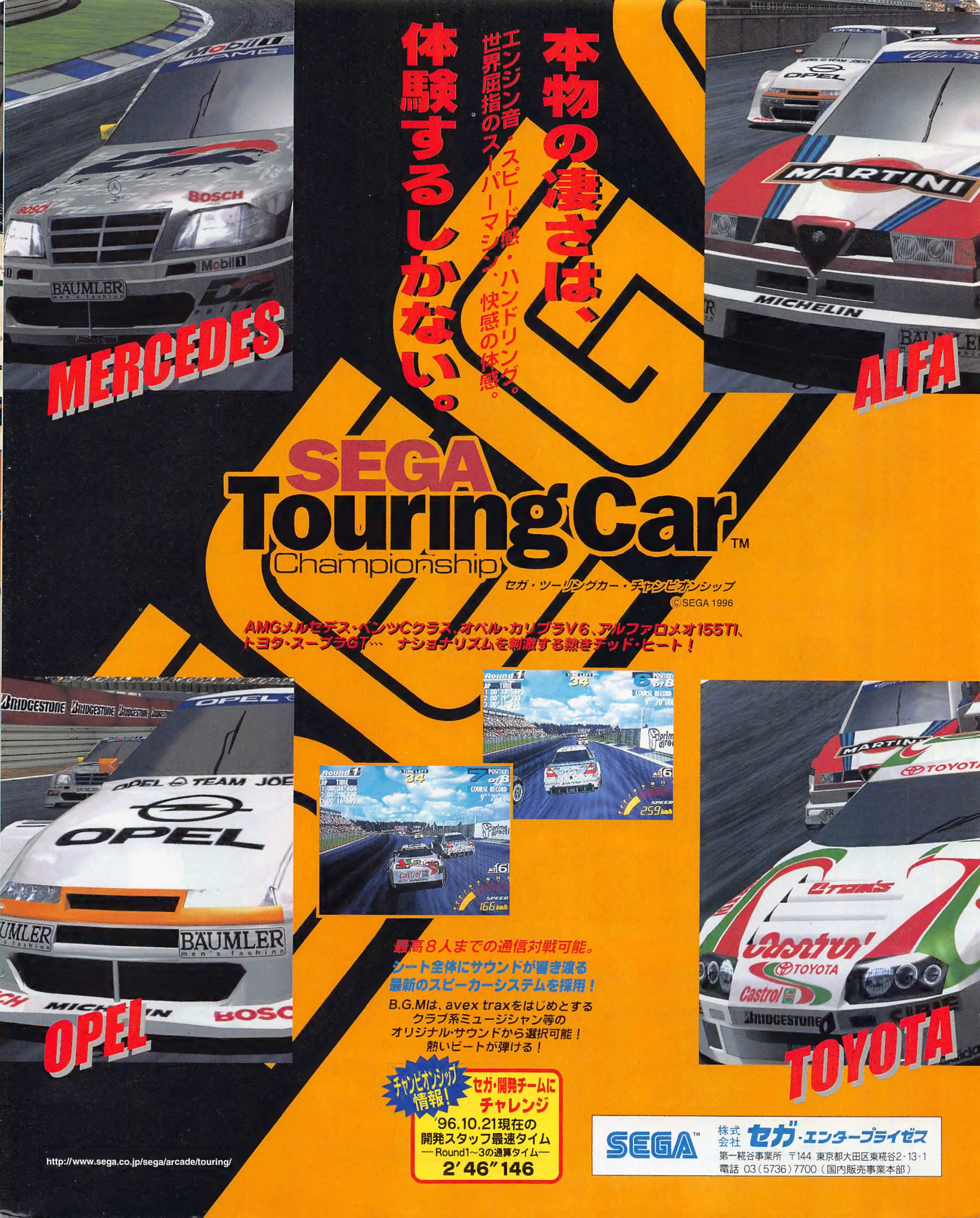
**メタルバブル**
ぶつかったバブルを全てこわすぞ！

**レインボーバブル**
隣で消えたバブルと同じ色のバブルに変わるよ！

**おじゃまブロック**
消えないブロック。うまく落とそう。



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
新アイテム、
新キャラクター
大増量!!
チンクル
TINKLE
QUIZ GAME CHARACTER
レインボーバブルの
攻撃は強力！
ソニックブラストマン
SBM
PUNCHING GAME CHARACTER
おじゃまブロックの
攻撃が強力。
プリチオ
PRICCIO
CRANE GAME CHARACTER
どんな相手とも
ムラなく戦う。
ムサシ
MUSASHI
ACTION GAME CHARACTER
多彩なワザを持ち
安定して強い。
パズルボブル3
PUZZLE BOBBLE 3™
ぷれいやー せれくと
一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、
CGデザイナー募集中!
お問い合せ先
045(593)7100
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
Ⓡ ©TAITO CORP.1996 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。


本物の凄さは、
体験するしかない。
エンジン音・スピード感・ハンドリング。
世界屈指のスーパーマシン・快感の体感。
MERCEDES
ALFA
SEGA
Touring Car
Championship
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
©SEGA 1996
AMGメルセデス・ベンツCクラス、オペル・カリブラV6、アルファロメオ155TI、
トヨタ・スープラGT… ナショナリズムを刺激する熱きデッド・ヒート！
OPEL
TOYOTA
最高8人までの通信対戦可能。
シート全体にサウンドが響き渡る
最新のスピーカーシステムを採用！
B.G.Mは、avex traxをはじめとする
クラブ系ミュージシャン等の
オリジナル・サウンドから選択可能！
熱いビートが弾ける！
チャンピオンシップ情報！
セガ・開発チームにチャレンジ
'96.10.21現在の
開発スタッフ最速タイム
—Round1〜3の通算タイム—
2'46"146
http://www.sega.co.jp/sega/arcade/touring/
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03(5736)7700(国内販売事業本部)

## 全キャラの固有技コマンド解禁!!

# Virtua Fighter 3



今回でセガ発表の公式コマンドはほぼすべて公開。
本当の闘いはここから始まる!!

## 奥歯に加速装置つけとけ!
## 起き上がりってなんや?

人間の反応速度の限界って…今回は、
起き攻めの基本編。

担当：ポポ（関西人）しじみ

前号で起き上がりの基本システムを述べたわけだけど、今回は起き上がり時の攻防についてふれておこう。

### サルでもわかる起き上がり その4 起き攻めする意味とは?

町のアーケードでうまい人と下手な人（あえて強い人、弱い人とは言わない）との決定的な差は起き上がり時の攻防(起き攻め)を行うか行わないかにかかっているといえる。

例えば、せっかく相手をダウンさせたのに起き攻めをしないで起き上がり蹴りを恐れ、距離をとって仕切り直そうとする場合…慣れない内はこれでもかまわない。確かにローリスクだし、運が良ければ起き上がり蹴りをすかせることもあるだろう。しかしこの戦法は大きなチャンスを棒に振ったことになる。なぜなら起き上がり蹴りはガードしたら一方的にこちらが有利になるからだ。では、どう有利になるのか?具体例を挙げて説明しよう。

**●中段系起き上がり蹴りをガードした場合**

ほとんどの状況で投げ（コマンド投げも含む）を決めることができる。絶対に見逃すな!

**●下段系起き上がり蹴りをガードした場合**

これも一部を除いて、下段投げ（無論、下段投げをもつキャラに限られる）を決めることが可能。それから肘（⇨Ⓟ）の発生の早いキャラ（カゲ、ジャッキー、サラ）やアキラ（裡門頂肘）は、よろけを狙うこともできるぞ。

### サルでもわかる起き上がり その5 くらってなんぼ!

起き上がり蹴りを見切るのは、ディレイが加わったこともあってか非常に難しい。だが、難しいとできないとは違う、これ当たり前（©ゼンジー北京）。どうしたら見切れるのか?各キャラの起き上がりモーションを徹底的に研究するーうーん何か本質をとらえていない政治家の発言だなこりゃ…（でもいずれ写真解説するつもり）。とりあえず現在言えるコツは、

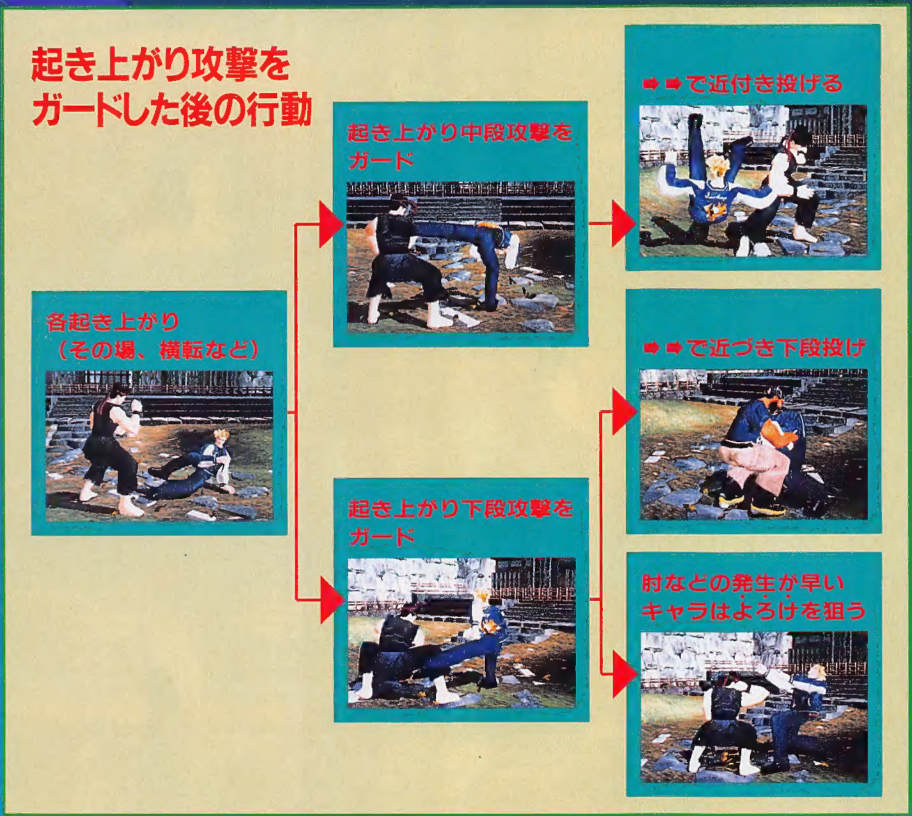
**●とにかく密着して起き上がり蹴りをくらいまくる**はっきり言って、くらわないとうまくなれない。その内、目が慣れてくるはず（横転系は比較的ラク）。

**●屈身を行う**立ちガードの状態から起き上がり蹴りのモーションが見えた瞬間、チョンとレバーを下に入れ（この行動が重要）、中段と判断したらすぐレバーを離しニュートラルへ、下段と判断したならもう一度下に入れ直そう。一瞬、屈身を行う感じがベスト。



蹴りのモーションが見えたらすぐに、一瞬レバーを下にチョン。

### 起き上がり攻撃をガードした後の行動






全治1カ月

# 葵

投げコンボに光を見いだすことができるか。

担当：借金

## 遂に公開 投げコンボ

葵最後の投げ技である脇絡み、蝶絡みから関節技へ移行する投げコンボが遂に公開だ。順に紹介していこう。

**●弓身固め**

脇絡み、蝶絡みのどちらからでも移行することのできる関節技。弓身固めはコマンドが2種類あるがどちらでも出すことができるので得意なほうを使えばいいだろう。

**●糸巻き**

弓身固め同様に脇絡み、蝶絡みから移行する関節技でダウンしている相手の足を横に折る。また投げコンボは投げの途中も投げ抜けができてしまうので弓身固めと糸巻きをうまく割り振って使おう。

また糸巻きを決めると投げコンボが終了してしまうが弓身固めよりはダメージが高い。

**●海老折り**

弓身固めからさらに移行する関節技。弓身固め後に葵が立ち上がって相手の足を決める。そのため海老折り終了後はすぐに動けるのでさらにダウン投げである雲水に連携するといいだろう。

**●櫂引き**

弓身固めから海老折りと使い分けるもう1つの関節技が櫂引きだ。横になりながら足を極める。

以上が葵の脇絡み、蝶絡みから始まる投げコンボだ。ものにして大ダメージを与えよう。また今回新たに紹介できる返し技も触れておこう。

**●大渦**

ブライアント兄弟やラウ親子、影などが使うサマーソルトキック系の回転技を当て身にとる技。あの手の技はガード後に硬直があるので狙っていく必要はないが、この技に距離という概念は特にないので相手がどこで出してもとることができるぞ。



相手がどんなに離れていても、



とることができます。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 鳳凰手 | ほうおうしゅ | | ⬁Ⓟ+Ⓚ | 中段パンチ系 |
| 両止 | りょうし | | ⇩⇩Ⓟ | 中段パンチ系 |
| 弓身固め | ゆみがため | 脇絡みor蝶絡み後 | ⇨⇩or⇦⇩Ⓟ+Ⓖ | 投げコンボ |
| 糸巻き | いとまき | 脇絡みor蝶絡み後 | ⇨⇧or⇦⇧Ⓟ+Ⓖ | 投げコンボ |
| 海老折り | えびおり | 弓身固め後 | ⇩⇧Ⓟ+Ⓖ | 投げコンボ |
| 櫂引き | かいびき | 弓身固め後 | ⇧⇩Ⓟ+Ⓖ | 投げコンボ |
| 大渦 | おおうず | 右サマー返し | ⬃Ⓟ+Ⓚ | 中段返し系 |

## 通常技解説

**●鳳凰手**

中段の鳳凰手は、しゃがんでいる相手にもダメージを与えることができる。そして鳳凰手は強制しゃがませ技という特殊な面を持っており、ヒットしたとき相手はしゃがみ状態になっているのである。ダメージ硬直はそんなに長くないのでヒット後に安定する確定技はないものの葵のほうが先に動くことができ、鳳凰手・鳳凰手の連携はかなり強力だ。

また相手がガードで固まったときには下段投げを、相手の避けには投げを読みで使い分けよう。鳳凰手はヒット後かなり有利になる代わりにガードされると足の向きに関係なく投げが確定してしまう。

ガードされたときは投げ抜けコマンドを入れるなどして対処しよう。



ヒット後にガードを読んだら下段投げ。



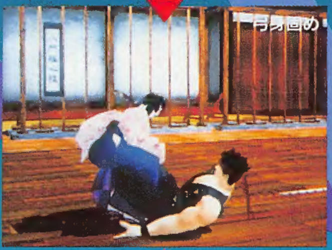
他にも中段技などで攻め立てよう。
















**●両止**

両手を前に出して相手の技を止める技が両止だ。攻撃判定は中段で、しゃがみガードにもダメージを与えることができ、よろけさせることができる。よろけの後は立ちPが回復しなければ安定で、PPまで連続ヒットするので連突草薙が使える。

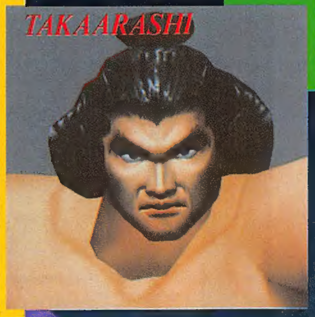
そして回復する相手には投げが有効。カウンターヒットしたときは投げと打撃を割り振って闘おう。両止は中段技だが姿勢が低くなるので上段技で止められることはない。そして技の判定が強いので相手の技を止めるには持ってこい。うまく活用しよう。



両止でよろけさせたらPか投げが有効。



カウンターで止めた時なら投げや中段技への連携がいい。




土俵（フィールド）際に強くなれ！

# 鷹嵐

重量級だからと言って、下段技を多用してはいけないという法則はない！

1人目ラウからタカ　アディトシ

## まだあった！突っ張りと下段技

●**中突っ張り（⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ）**

従来の突っ張りは全弾上段技だったが、この中突っ張りは最初から最後まで中段技。突っ張りのように6発も出ず、3発で1クールが終了するが、それとほぼ同様の隙のなさで中段、全弾連続技とくれば使えないわけがない。

もちろんヒットしてもたいしたダメージは望めないので"2択として中段"で使うのではなく、この技で連携を作って、相手に割り込ませず手を萎縮させる。そんな感覚で使っていくといいだろう。

ちなみにガードされても反撃を受けないぞ。



1発目から中段の突っ張り…。



すぐにⓀを離して、Ⓟ連打。低い所を撃っているが中段。

●**露払い（⬇Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ）**

実は露払いは⇩Ⓟ+Ⓚで、もう1回（レバーは下に入れっ放し）Ⓟ+Ⓚを押すことで、1度足元をはたいた手で再びはたき戻す。そしてダウンが奪えるようになる。もちろんカウンター、通常に関係なく2発目も下段技だ。

しかし決して連続では入らないので、いくらガードしにくくても慣れられ、見極められてくることは疑いようがない（ガードされると、しゃがみ投げが確定）。

よって、それに備えるべく考えられるのが、まずディレイ。それに⇩Ⓟ+Ⓚ1発で止め、中段技へ連携さすこと。

その中段技だが、威力はある程度無視して、先ほど紹介した中突っ張り、樽砕きといった素早く出るものがお薦め。余裕があれば、しゃがみ投げ（摑み投げ）も狙ってみよう。

●**猫だまし（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）**

恐らく業界初のコマンドではないだろうか。ラウンド開始1秒以内が入力条件とは…。

見た目は通常の猫だましとなんら変わりはないが、確かに投げ技。ただし立ちガードができないということのみで、ダウンは奪えないし、威力も通常投げに遠く及ばない。

成功すると相手がよろけ状態になるのが特徴。立ちガードできないと言っても分かりにくいので、決まったかどうかはそこで見分けよう。



露払いが下・下と2発出ることを教えておき…、



開始1秒以内にバチ～ン。ん、立ちガードできずによろける。

## 連携技のコツ

連携を作る…。といって思いつく始動技はしゃがみⓅ。次に肘、投げ技とするのがVF2の定番だった。しかしVF3のしゃがみⓅはあまりにも弱く多用しないが、鷹嵐は別。出るのは早くないが、一番の問題点であるリーチ。これがある。よって、すかることが少ない。

もちろん突っ張りも始動技として優秀。Ⓟ1発よりも、最低でも2発以上撃ってから連携させていったほうがいいだろう。

そこで連携させる技。前述したように威力を考えず、割り込ませにくくするなら中突っ張り、樽砕きを使う。



しゃがみⓅを当てて、罷爪を連携。




こういうことができるようになれば、鷹嵐冥利に尽きますなぁ。

相手が上段、特に立ちⓅで割り込んでくることが予測できていたら、勝ち上げ、罷爪、髷龍のような低い姿勢から出るものを。また露払いもそうだ。

これらを、さらに状況によって使い分けるなら、浮かせ技である勝ち上げはアンジュレーションが効いている（自分が高い位置）とき。

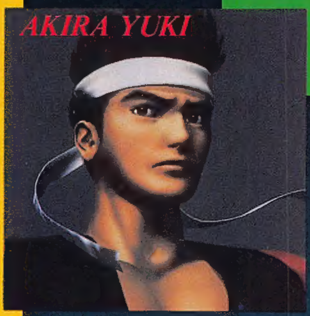
罷爪、髷龍はカウンターを伴った際の威力が凄まじい。バクチと言えば聞こえが悪いが、一発逆転を狙う場合は使っていこう。ま、勝ち上げもガードされると反撃されるんだが…。

露払いを連携させた場合は、先に書いたように、1発で止めるかディレイをかけるか、迷わずに2発出すか。

当然、投げ技は適度に織り混ぜていく。ここに載せた技以外のほとんども、ガードさせれるとヤバイものばかりだからね。




立ちⓅなどを出していようものなら、3分の1もっていくぞ。




これができりゃ、戦力50%アップ!

# アキラ

アキラの新必殺技を紹介!

担当:GYU

本誌において以前からVF3アキラの固有技について解説してきたが、今回はVF2からの継承技の中でも究極奥義と呼べる"崩撃雲身双虎掌"に並ぶ、強力な必殺技について紹介していこう。

## 新技 修羅覇王靠華山

アキラの固有技に龍槍式という技があるが、この技のコマンド"⇙Ⓚ+Ⓖ"を入力した直後に、さらに"⇨Ⓟ"を追加入力することで馬歩頂肘という2段攻撃に派生させることができるといったことはもちろん知っているだろう。

この馬歩頂肘のコマンド入力後に、すかさず鉄山靠のコマンド、"⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ"を入力してみよう。入力が正しければ、なんと中段蹴り~肘撃ち~鉄山靠という連携攻撃に派生する。

この龍槍式からの派生攻撃の名は修羅覇王靠華山といい、VF3アキラの正統な固有技のひとつなのだ。ちなみにこの技、「名は体を表す」といったように、かなり高い攻撃をもっており、地上で最後までヒットさせると体力ゲージ2分の1弱も奪うことができるぞ。

さて、この修羅覇王靠華山の攻撃属性についてだが、1段めの蹴り、2段めの肘撃ちはともに中段攻撃であり、3段めの鉄山靠が通称のものと同様に特殊中段となっている。

また攻撃の特徴としては、1~2段めが連続攻撃であるのに対して、2~3段めは連携攻撃であるといったことが挙げられる。つまり崩撃雲身双虎掌のように、1段めがヒットしたからといって最後まで確実にヒットするという保証はないのだ。

しかし修羅覇王靠華山は、空中の相手に対しても使用することが可能といった特長をもっているので(崩撃雲身双虎掌は空中の相手に1段めの崩拳をヒットさせても完成しない)、空中コンボの決め技として用いても相当の効果を期待できる、というよりも空中コンボの追い打ち専用技として考えたほうが正解だろう。

もちろん空中ヒットさせることでこの技のもつ攻撃力は多少落ちてしまうが、他の技で追い打ちするよりもはるかに強力なハズだ。

ではここで修羅覇王靠華山を出すコツを簡単に説明しよう。

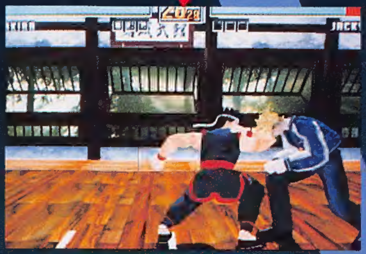
まず1段めの⇙Ⓚ+Ⓖから2段めの⇨Ⓟを素早く入力して、⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚの鉄山靠コマンドを余裕をもって入力する方法。

修羅覇王靠華山の2段めのコマンドは、1段めが相手に触れる前でも入力を受け付けてくれる。しかし3段めのコマンド受け付けは1段めの龍槍式が相手に触れてからでないと認識してくれないので、多少遅めに入力したほうがいい。もちろん遅すぎるのは問題外だが、1つ1つのコマンドを正確に入力する程度の時間的余裕はあるはずだ。

はじめは地上の相手に対してコマンドの練習を重ねて、慣れてきたら馬歩衝靠などで相手を浮かせてから追い打ちするといった実戦的な使い方を身につけよう。難しいかもしれないが、いつかモノにできるよう希望をもって練習してほしい。



まずは龍槍式（⇙Ⓚ+Ⓖ）を…、



そして馬歩頂肘（⇨Ⓟ）に派生させて…、



鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）。これが修羅覇王靠華山だ。



体力満タンの状態で馬歩衝靠で相手を浮かせて…、



修羅覇王靠華山。



こんだけ減らせますがな。

## 密かに鍛えた返し技…

以前本誌でアキラの返し技に膝蹴り返し(中段返し)が加わったと説明したが、今回さらに新たな情報が手に入った。なんとあの米人兄妹が得意とするサマーソルトキックを返すことができるのだ…。

●衝天靠

いわゆる「サマー返し」と呼ばれるこの技、ブライアント兄妹のサマーソルトキック以外に、ラウ・パイ親子の中華サマーや影の水車蹴りなど、その手の蹴り全般を返すことができる。

しかし入力が⇖Ⓟ+Ⓚと独特なものなので、確実に読みが的中したとき以外に成功することはない。一度は決めてみたい技である。



これが「サマー返し」、昇天もとい衝天靠だ。




輝かしてる?
# ジャッキー

扱いやすく、強い技も一通り揃っているブライアント兄弟。今回もスタートダッシュはいい線いってるぞ
担当：C・LAN

発売からもう随分経過したVF3。そろそろやり慣れて空中コンボやEボタンの有効な使い方を模索している頃だと思う。今回は少し攻略も絡めつつ、いよいよ本当にこれで最後であろう技紹介をしていこう。

## 群立て未公開技 公開確認

●スマッシュフック（⇨Ⓟ）
●ダブルフック（⇨ⓅⓅ）
●トリプルフック（⇨ⓅⓅⓅ）
●ライトニングフック

これらはライトニングフック（⇨ＰＰＰＰ）までの連携の通過点すべての名称である。属性は上上中中。この4つの技はすべて、酔い覚ましの効果がある。ジャッキーの他の酔い覚まし技はビートナックルしかないため、VSシュン戦では意識して使っていってもいいかもしれない。


スマッシュフック系の技は、実はすべて酔い覚まし効果あり。

●スウェーフック（Ⓟ+E）
●ヴァーティカルフックキック（Ⓚ+E）
●ミドルサイドキック（⇨Ⓚ+E）

これらはすべてEボタンが絡んだ固有技。ヴァーティカルフックキックは、手前に避けながら生蹴りを出す。一瞬しゃがみ状態に近い状態があり、普通に避けてKを出すよりも有効だ。

ミドルサイドキックは、奥に避けると同時に中段蹴りを出す。相手と向き合った状態でこれを出しても当たらないので、この技は完全にエスケープ対策と考えられる。

なお、P+Eのスウェーフックを除き、K及び3Kからの連携技を出すことはできないようになっている。


VFキック。まずはこの避けモーション。かなり姿勢が低い。


そして生蹴り。ダブルスピニングキックなどへの連携は不可。

●ダブルパンチロースピンキック（ⓅⓅ⇩Ⓚ）

PPからのローキック。パンチロースピンとは違い、このローキックはいわゆるしゃがみKである。相手の体力を削るにはいいかも知れないが、大ダメージは期待できない。

●コンボエルボーナックル
スピンキック（➡Ⓟ⇨ⓅⓅⓀ）
●コンボエルボーナックル
ロースピンキック（➡Ⓟ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）

遠距離時のみに出せる連携。パンチハイキックのPからコンボエルボーを出したときのみ、そこから裏拳・上下段キックへと連携できるのだ。ラウンドスタート時はちょうどギリギリ遠距離間合いなので、開幕の一手、あるいはエスケープから出すなどしてみよう。

基本的には下段へ連携させるようにするといい。











遠距離時のレバー前Pからのみ可能な、コンボエルボーナックル（ロー）スピンキック。ライトニングキックに続く5段の連携技だ。

## ローキックにかける青春

ジャッキーの技の中で、VF3において最も重要と思われるのがエルボースピンキックだ。発生の早いエルボーがヒットすれば、そのままスピンキック・小ダウンで相手の体力を3分の1近く減らすことができる。エルボーを出すときは常にスピンキックを意識しておき、ヒットしたらすぐにつなぐように意識しよう。

そしてもう1つ、VF3のジャッキーの強力な技がローキックだ。ここでのローキックとはただの下Kだけでなく、転ばない下段蹴りへの連携技すべてを指すものとする。

下Kはダブルローキックへと連携させずに、1回でやめてエルボーにつなぐ簡易二択のほか、カウンター下Kから投げ技が確定する。

エルボーがガードされたときも、裏拳・下段蹴りとつないだりもでき、どこで止まるか分からないので受ける側にとってはかなりイヤなものだろう。さらに今回紹介したコンボエルボーからローキックへの連携、パンチ2発からのローキックなど、今回は（転ばない）ローキックへの連携が非常に多い。

実はこれらのローキックは、ガードされてしまうとしゃがみ投げが確定してしまうため、ミクロ的には危険を孕む技であるといえる。しかし実戦においてはある程度読んでいないとガードしにくい技なので、余程しつこくやらない限りは大丈夫。一発一発は痛くないが、チクチク相手の体力を削れるローキック、そしてくらうと痛いエルボー、これがVF3のジャッキーの核となる技だ（と思う）。



たかがローキックと侮るなかれ。様々な利点があるのだ。



実はガードされるとしゃがみ投げ確定。しかし攻撃では返せない。

SARAH BRYANT



これが残された足払いだ!

# サラ

**地上コマンド関係は一応これで全部。覚えようぜ!**

担当:ワイルダーKEI

**イリュージョンから連携が!?**

**●イリュージョンジャックナイフ(⇧ⓀⓀ⇨Ⓚ)**

読んで字の如し。イリュージョンキックからジャックナイフが連携技として出せるようになった。イリュージョンをガードし、これを相手が反撃しようとするとヒットする。

しかし、すべてガードされると反撃されてしまうので、どうせならミラージュキックを思い切って出してもいいだろう。

それにしても、イリュージョンキックから技が変化するのは、嬉しい限りだね。これだけではないという点でも。それが次の…、

**●イリュージョンローキック(⇧ⓀⓀ⇩Ⓚ)**

そう、イリュージョンキックから、レッグスライサーのような下段蹴りが出せるようにもなったのである。これで、イリュージョンキックから、上・中・下段のすべてに切り換えられるようになった。

しかし、このイリュージョンローキックは、相手との間合いが離れていると、3発目が届かないときがある。こうなるとしゃがみ投げをくらったり、打撃技でも反撃をくらうので、不用意に使うのは避けたほうがいいだろう。主に、高低差のあるステージでおこりやすい。

**●ヒールキックムーンサルト…(　)ⓀⓅ**

ヒールキックからの連携で、ムーンサルトが出せる。そう、デモ画面でサラが行っていたものだ(そのあとサマーでシャコッ!とやってるでしょう?)。それよそれ。

この技は、ヒールキックを相手にガードされると、このあとムーンサルトを出すことはできない。相手にヒットさせるか、当てないようにワザと空振りしてからでないと、ムーンサルトが出せない。

それと、どちらかと言うと、⇧Ⓚ⇦Ⓟと入力したほうが、連携としてはやりやすい。

**●サイドミドルキック(⇧Ⓚ+Ⓔ)**

ほぼ全キャラ共通であるこの技は、相手のエスケイプを先読みして出すミドルキックだ。

ヒットすればなかなかカッコイイのだが。

**●ヴァーティカルフックキック　避け…Ⓚ+Ⓔ**

横にちょっとズレてからⓀを出す。感覚としては、エスケイプをしてからの立ちⓀのような感じだ。

**●ステップフックキック(空中でⓀ)**

小ジャンプ中に出すキック。上昇中にⓀボタンを押すようにすると出やすい。

**●ステップヒールキック(着地ぎわにⓀ)**

前回では、ミドルキックのスキを補うのに使っていた技だ。

**●バックキックターン(⇦⇦Ⓚ)**

相手の起き上がり下段蹴りをかわしつつ、背後攻撃を行うために使用した技だが、バーチャ3では、高低差など起伏のあるステージでは、かわしにくくなっている。



あらよっと!



ガンガン!



バシバシ!



ボスッ!



叩き潰して!





快適に空中遊泳。これがまたカッコイイ!



ちょっとした牽制技。



ここからの2択攻撃は、2ほど有効ではなくなった。



下降中にⓀボタンを押そう。



[illegible]向き振り向き[illegible]

# ラウ

振り向き攻撃と後ろ攻撃が豊富。

担当：かっちん

今回は、残りの固有技をすべて紹介しよう。おそらく、これですべて揃うことになるので、攻撃の連携を[illegible]しみも増えてくるだろう。

## 豊富な振り返り攻撃

●Ⓟ⇦Ⓟ⇦Ⓟ

この技は転身双虎掌。コマンドを並べると左右対称で見ためも[illegible]だ。

今まで紹介していなかったのは最後の⇦[illegible]燕子掌が連携に組み[illegible]るように見える。

この技は振り返り攻[illegible]用できるラウにとっては、[illegible]うしても必要になってくる技である。

理由は、相手に背を向けた状態で一番早く出せる中段攻撃だからだ。

ここまでの振り返り攻撃から[illegible]

つまり、相手がラウの背中を攻撃しようとするとヒット、またはカウンターが取れるというわけだ。

ただし、ガードされてしまうと反撃は必至。この技をすべて出し切るというのは、どちらかというとメインに使う連携ではなく、ほかの攻撃を布石にしつつ使っていこう。

また、Ⓟ⇦Ⓟの連携は非常に出しにくいと以前にも触れたが、もう一度ここでコツを言っておこう。

1発目のⓅのあとは考えられる最速で⇦Ⓟと入力すればラウは振り向いてくれるはず。ただのⓅⓅとなってしまうのは[illegible]レバーの入力が遅いのだ[illegible]

[illegible]の後ろに振り向く⇦[illegible]いるなところで可能なの[illegible]こう。

素早い中段[illegible]れる。もう知ってた[illegible]





ただの立ちⓅのあとはもちろん、斜上掌Ⓟのあと、[illegible]歩冲掌Ⓟのあと、振り向きⓅのあとも⇦Ⓟで出すことができ[illegible]く連携に組み込んで[illegible]

## そして後ろ攻撃

今度は振り返り攻撃[illegible]後ろ攻撃を見ていこう。

別な技として新たに追加されたのが、

●背拍掌（[illegible]Ⓟ）

●虎脚背転（[illegible]Ⓚ）

●騰空背翔（⇧Ⓚ+Ⓖ）

となる。

[illegible]Ⓚはグラフィックが変化しているが基本的には同じだ。



虎脚背転は後ろ向き[illegible]定を持っている。



振り向きつつ斜下掌って感じの背拍掌。



長い[illegible]

背拍掌は[illegible]ⓅⓅⓀなどに派生するので使いやすい。振り向きつつの斜下掌だと思えば分かりやすいだろう。

虎脚背転は正面で行う技と同じだが、後ろ向きでも攻撃判定があるということ。使用してみればすぐに分かるぞ。

騰空背翔は背後に放つ両足蹴り。この技と虎脚背転は技を出し終わったあとでも正面を向かないのが特徴。不用意に近づいてくる相手に当ててやろう。

## 投げ技はどれがいいか

バーチャ3になってラウにも多くの投げ技が追加されており、どれを使っていくか悩むことだろう。

投げ技の威力だけ[illegible]考えるなら、⇩⇘Ⓟ+Ⓖの大地踏襲が一番ダメージが大きい。そのあとの追い打ち（⇩Ⓚ）も基本的には避けられるが、ほとんど避けられないので行ったほうがいいだろう。

[illegible]入林（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）はコマンドの関係上、前ダッシュしてから投げるのであれば、非常に楽だ。ただ、転身巴咽掌と同じコマンドで投げ抜けされるので注意。

まあ、とりあえずのオススメは大地踏襲を基本的に使用していき、投げ[illegible]の技をガードしたときに投げるのであれば、転身巴咽[illegible]入林がいい。意表を突いてみて[illegible]Ⓟ+Ⓖの柳[illegible]旋[illegible]投げ抜けはまずされな[illegible]うな攻撃も[illegible]難しいところだ。

結局は、[illegible]無理に[illegible]っていく必要はない投げ技だ[illegible]攻撃の連携や[illegible]れを重視したいなら使ってもいいだろう。[illegible]歩冲掌Ⓟから[illegible]ばバリエーションは広がっていくぞ。

## 柳手掛塔からの攻撃

今回も柳手掛塔の投げ技はあるので、積極的に使っていきたいが、前作のような大ダメージは今のところ期待できないので悩みどころだ。

現時点では、柳手掛塔→[illegible]槍掌（[illegible]Ⓟ）→⇩Ⓚ→追い打ち（⇩Ⓚ）あたりがベストか。ただ、柳手掛塔で相手を崩した後に、回復しない相手だと最初の虎槍掌が早すぎてスカってしまう。

そうなれば、[illegible]歩冲掌などの超回復されると入らないよ



マニアックな柳手掛塔。今後は[illegible]



威力なら大地踏襲が一番高い。積極的に狙おう。




今年のメストコンボはこれ!!

# パイ

今回は最後の未公開技と、強力なコンボを紹介。
担当：FRS-N.O

## 強烈なコンボの数々

●掣燕掛塔→高蹴腿→飛燕弾腿

全キャラに入るコンボ。低[illegible]高以外なら、アンジュレーションに左右されないのも強みといえるだろう。

今回は掣燕掛塔のあと、レ[illegible]ハカチャである程度よろけ回復できるので、よく見てから高蹴腿を当て[illegible]威力の[illegible]という[illegible]連環転[illegible]する破壊力を誇るので[illegible]申しぶんのないコンボである。

●蒼下連捶掌→燕子双掌→飛燕弾腿

パイ[illegible]のコンボ[illegible]技、蒼下連捶掌からのコンボ。素直に浮いたら連環転身掃脚、というのが嫌だという人にうってつけ。威力は「蒼下連捶掌→連環転身掃脚」と同[illegible]こちらのほうが相手をよ[illegible]くに吹き飛ばすことができ[illegible]対象は平地なら中量級まででノーマルヒットでOK。高低なら最後を連環転身掃脚にしてもいい。

●旋中腿→高蹴腿→飛燕弾腿

あとは飛燕弾腿ですくい上げよう。

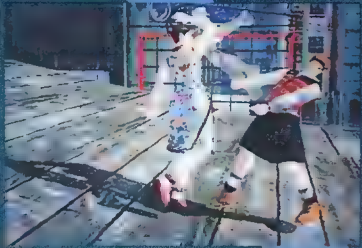



まずは掣燕掛塔でコカせてから[illegible]



タイミングよく高蹴腿で[illegible]

初めの旋中腿（レバー⇩K）の中段キック）は、カウンターヒットで浮かせることが条件。カウンターの中段キックで、安定してこれだけもっていければ十分OKでしょう。



[illegible]で浮かせ[illegible]



燕子[illegible]れ[illegible]」



あとは地形と相談して痛いコンボを叩き込もう。

## 今号の新技

●前[illegible]後[illegible]

[illegible]ある[illegible]にK+Gと入力すると、最速のタイミングで自動的に転身背転脚がでる。一応は確定コンボのようなので、フィニッシュ技として使うといい。

●翻身跳[illegible]…走り後K

相手と間合いが離れているときにダッシュして、ある程度走ってからKを押すとこの技になる。技自体はすごく[illegible]っこいいのだが、攻撃発生がとても遅いうえに上段攻撃[illegible]。でもカウンターヒットさせれば連環転身掃脚が入るので、たまには狙ってみよう。

●翻身螺旋蹴…螺旋按掌されたと同時にP+G

…正直に白状しちゃうと、さすがにこの技の存在には気がつきませんでした。

なんと相手がパイのときのみ、しかも技限定でしか出すことができない。写真は高蹴腿（立ちK）で撮ったものだ。まず高蹴腿を[illegible]し、相手がこれを⇦P+Kでとったらすぐに P+G を入力。すると相手の返しをグッと踏ん張って、空いているほうの足で柔道のカニ挟みよろしく両足でねじ伏せる。これを対戦中に決めれば、君も大ヒーロー間違いなし…かもしれない。

## で、「例の技」は!?

これで「全技です」といっても信じない人がいるはず。そう、あの謎の「⇨P+K」がまだ残っているからだ。モーションからして当て身系ではないかと噂されていたけど、[illegible]段攻撃に合わせて[illegible]燕旋擺柳よりも早いタイミングで⇨P+Kと入力すると、相手の出した攻撃を振り払うことができるのである。これで振り[illegible]技として成立するぞ。

[illegible]な話だったりする。そこで、この技[illegible]できないかと研究してみたところ、意外な使いみちを発見[illegible]



[illegible]

なんとこの技は[illegible]コマンド[illegible]成立[illegible]一瞬後[illegible]投げ[illegible]判定[illegible]の投げを無効[illegible]るのである。[illegible]手が投げにくる!!」と思ったら、このコマンドを相手より[illegible]見事、投げスカりポーズに化けてしまうのだ。

相手のPに合わせて振り払うくらいなら、この投げ無効化[illegible]ので、ぜひとも実戦投入してほしい。




どんな[illegible]投げでも、一瞬にして無効化できる。このあとはもちろん掣燕掛塔で決まり。




これがセガ非公式の⇨P+K。

次の天下はオレのもの!!
# 激動新作怒涛大乱戦！




キャッチの基礎知識

## ウルフ

プロレスラーなら華麗に投げ技を決めよう。

担当：キィ

前号で紹介したカーフブランディングのコマンドが「回り込み中 P+G」に変更された。そこでちょっとキャッチについてまとめてみよう。

まずキャッチについてだが、これはいわゆる「キャッチ投げ」ではないのに注意。相手の技の出かかりを投げることはできないし、投げ抜けされることもある。このため対戦で決めるのは至難の業だ。

一[illegible]今のところおすすめな狙いかたは、立ちPやPKキャンセル、コメットフックなどからエスケ[illegible]サイクロンホイップコマンド（←P+G）。相手の横に回り込んでいればサイクロンホイップになり、回り込めていなければキャッチになる。あくまでも奇襲ではあるが。



PKキャンセルエスケイプキャッチ。いまのとこ唯一「使えないこともない」連携。

逆にサイクロンホイップをキャッチにならないようにするには、←P+Gと入力しよう。

正面からの投げコンボは、

● TFパワーボム
● スリングショットフロントスープレックス
● フロントネックチャンスリー

の3つでダメージはいずれも同じ。

裏回り（チェンジ）からの投げコンボは、

● ジャーマンスープレックス
● タイガースープレックス
● カーフブランディング

の3つでこれもまた同ダメージとなっているが、正面からのものに比べ若干ダメージが高い。

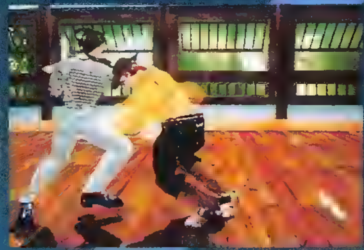
やはり大ダメージを狙えるのは回り込みからのプッシュ。このため[illegible]はあくまで「投げ抜け対策」と考えて使い分けていこう。

この裏回りプッシュからの2択は非常に強力。今のところ、選択肢は以下の2つがベストだ。

**1・ショルダーアタック**

これは確定。相手がなにもしなければ投げコンボのほうがダメージが大きいが、背後攻撃に対しては、カウンターヒット、さらにフロントロールキックが入る。音での判別はできないので相手の動きでカウンターか否かの判断をしよう。

**2・背後投げ**





ショルダーまでは確定。カウンターでヒットすれば（相手のポーズに注目）、フロントロールキックが入る。ノーマルヒットだと回避可能。

こちらは、カウンターショルダーを[illegible]って技を出さなかった場合回避不能。どちらの背後投げからもダブルクローが確実にはいるので潜在的なダメージとしては最も高い。





背後攻撃以外の行動では、背後投げは回避不[illegible]。ショルダーと2択だ。

### 2回転半確定のとき

VF3になり、ジャイアントスイングも投げ抜けされるようになり、最強の投げであると同時にウルフの象徴であるここ[illegible]投げ抜けを狙われやすい。そのかわりというわけではないが、投げが確定する状況が新[illegible]まれた。

**● しゃがみ状態の相手にコメットフック**

いわゆる「肘系」の技で、しゃがみ状態の相手に当てることで、「よろけ」を誘発することが可能。ここへの投げは投げ抜け以外では回避不能だ。わずかに間合いが遠いので、ジャイアントスイングまたはS.S.D.コマンドを利用して、一瞬歩いてから投げを決めよう。

このコメットフックという技自体、発生が早く、ガードされても隙が少ないので接近戦の要として使っていこう。

ただし、リーチが短く、エスケイプにも弱いので注意。

また、しゃがみ状態から[illegible]通に出すことはできないこの[illegible]ンドでしゃがみから直接出すことも可能だ。

エスケープからも狙い目だぞ。

**● ロースマッシュカウンターヒット**

しゃがみ蹴り（↘K）のロースマッシュ。これがカウンターヒットした場合も投げが[illegible]判断して投げを入力しよう。

[illegible]ガードされれば反撃を受ける[illegible]





投げが確定。J[illegible]とS.S.D.を使い分けていこう。



エスケイプから投げとコメットフックの2択、になるかな？



接近戦の連携に組み込んでいくより、ちょっと[illegible]目で[illegible]っていこう。



起こしてなんぼ

# ジェフリー

新技は1つなのでちょっとした対戦基礎もお届けしよう

担当：MVP

## まずは新技から

●チョークスイーパースイング（⇩Ⓟ+Ⓖ）

背後投げに新たな技が加わった。名前のとおりチョークスイーパーを入れていく投げであるが、投げ抜けされない背後投げが2種類あってしかもⓅ+Ⓖのバックブリーカーのほうが減るので、はっきり言ってしまうと見せ技でしかないだろう。

さて新技の紹介ができたところで背後投げを自らチャンスを作りだして狙っていく状況を1つだけ見ていこう。

それは⇧Ⓟ+Ⓖのバックスローである。この技で相手の背後をとると前ダッシュからの背後投げが非常に高確率で決まるのだ。このいまいちあいまいな表現の理由として、脱出の仕方を相手がかなり知っていた場合成功率がかなり下がるからだ。とはいうもののこの場合ミドルキックが入るので2択となる。

もし脱出法を知っていなければ100%決まり、背後投げのダメージはスプラッシュマウンテンと一緒で非常に使えるものとなる。しかも最初のコマンドが⇩Ⓟ+Ⓖという1フレームなのでスプラッシュマウンテンよりも決まりやすいという点も見逃せない。



バックスローから、



背後投げ（チョークスイーパースイング）はあまり狙わないけどね。

## 頭を叩いて勝負してみる

前に、ジェフリーの⇩Ⓟ+Ⓚのヘルバンクハンマーという技はヒットすると相手をしゃがませる効果があると言った。この場合相手が何もしていなければしゃがみ投げが入るのであるが今となってはしゃがみ投げをくらう人は1人もいないと思う。なぜならⓅを連打したりⓀを連打するとⒼを押しながら回復するよりもよろけが[illegible]め、こちらがヒットさせても回復した後ⓅやⓀが飛んでく[illegible]かみ投げどころか[illegible]によっては立ちⓅさえも相手のⓅに負けてしまうからである。そこで今回はこの技をヒットさせた後について見ていこうと思う。



ヘルバンクハンマーを当てたは[illegible]



Ⓟ連打でもかかわるとキツイ。

## カウンターでない場合

まずはカウンター[illegible]で[illegible]場合五分五分[illegible]相手がよ[illegible]は技の出の早さ等を見た場合逆にこっちが不利になっている場合がある。基本的に相手の動きを読んで技を出していかないといけない。

回復後相手の行動は、

①立ちⓅ
②しゃがみⓅ
③中段攻撃
④ガードor避け

が基本であろう。

まずは相手が①の場合。このときにジェフリー側が立ちⓅを出していっても必ず負けるので、当然他の上段や中段技も無理である。従ってこの場合⇩Ⓚ+Ⓖのダッキングローでカウンターを取って転ばそう。



立ちⓅでくるなら下段。

②の場合、ミドルキックかしゃがみⓅをすかして下段投げがベストである。しゃがみⓅに膝をカウンターで当てていきたいが止められてしまうのである。ミドルキックでガマンしよう。

③の場合は立ちⓅを出していくといい。このⓅでカウンターをとってⓅⓀキャンセル投げを決めていきたい。

④の行動ではじめて投げが可能である。しかし回復してしゃがみガードという選択肢もあり判断が難しいかもしれない。



しゃがみⓅならば待ってしゃがみ投げかミドルキックで対応。

## カウンターをとった場合

カウンターヒットした場合の相手の行動は前述の①〜④である。

①の場合[illegible]側の立ちⓅが勝つので「[illegible]Ⓚキャンセル投げ」に非常に行きやすくていい感じだ。

②の場合も立ちⓅが勝つ。同じく投げにいってもいいし



カウンターヒットならば膝が有効な場合が多い。

この場合は膝でカウンター[illegible]とれる。どちらにしてもダメージに期待が持てる。

③の場合、膝で一方的に勝てる。[illegible]いいし、引き起こしてもよい。

④の場合は前と一緒で投げが有効である。



[illegible]ち投げも選択肢に入ってくる。

## カウンター重視

⇩Ⓟ+Ⓚは結局カウンターをとらないと選択肢にゆとりが出ない技であるというのがわかってもらえただろうか？ところかまわず狙っていって[illegible]状況的に[illegible]ないので[illegible]ターを狙い乱発はしないほうがいいようだ。ただカウンタ[illegible]断が難しいので、相手ののけぞりぐあいで、カウンターの判断ができる[illegible]これができるとできないとではかなり変わってくるぞ。




[illegible]カゲ始動!

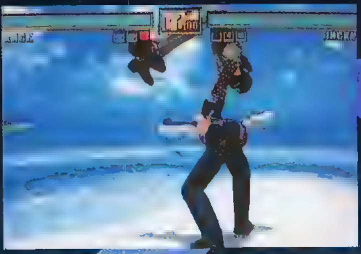
# 影丸

やっぱり弧延落からの連続攻撃が勝利の証。今回は技説明に加え、コンボの話もしていこう。

## 技の性質はもう把握したかな？

●順逆自在

投げ技の一つ[illegible]。この技自体では[illegible]ことはできない。性[illegible]としては、相手に[illegible]の上を越え、背後に[illegible]る。



いろいろなところから決めることができる順逆自在。

この後というのは、基本的にカゲ側が有利にできていて、二択を仕掛けることができる（VF2ウルフのP＋Gの受け身を取ったときと同じ）。

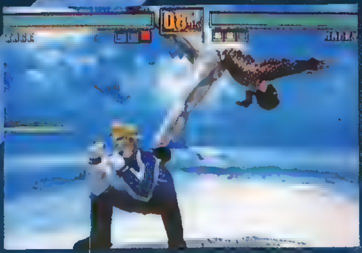
順逆自在後のカゲが仕掛けられる技は次の3つ……。

①背後投げ
②水車蹴り
③飛び前蹴り（上昇中）

この3つの技が有効だ。

逆に、相手が取れる行動は逃げるかしゃがむかの2とお[illegible]りしかない。

[illegible]て、まず、水車蹴りだが、これは投げた後、コマンドを先行入力（着地する寸前くらい）で入れるとほぼ確実に決まる。だが、高低差などの条件によって相手がしゃがんでいれば、避けられることもある。



決して[illegible]蹴り。相[illegible]順逆・水車[illegible]いだ。

次に飛び前[illegible]は簡単に走って逃げ[illegible]になっている。した[illegible]水車蹴りとの二択になって[illegible]るため、なかなか行動できない[illegible]

飛び前蹴りが決まったときは、その後「裏水車」が決まるので試してみるといいだろう。ただ、これも条件つきなので注意。

3つ目の背後投げは、相手が逃げることを前提にすると一番有効になる。水車蹴りを回避しようとしゃがんでいる相手もP＋K＋Gで投げが可能だし、もちろん走って逃げようとしても投げてしまう。

もし、エスケープで振り向い[illegible]Gが決まるわけだ。[illegible]自在の特徴を一[illegible]この投げ技は別に相手の正面からでなくても投げる[illegible]側面、背後と相手[illegible]いても投げを決めること[illegible]できるので頭に入れておこ[illegible]

●円月蹴り

新技として紹介された円月蹴りだが、この技に関しては返し技が存在しないのを覚えておこう。

つまり、技をガードされてもその後の状況は五分。むしろ相手よりも早く動けるくらいだ。もし、ガードされた場合は単発Pといった技スピードの早いものを出すといいだろう。

なお、円月蹴りがヒットしたときのダウン攻撃だが、安定して踵落としを決められるが、条件により旋風蹴りまたは影刃を決めることも可能なので覚えておくといいぞ。

●針鼠弾

前回からの継承技であり必殺技でもある「針鼠弾」。この技は、もちろんVF3でも健在だ。が、昔ほどの強さは残ってなく、簡単なタイミングで下Pで止められてしまうようになった。

そのかわりと言ってはなんだが、針鼠弾から二択を仕掛[illegible]ることが可能になった。

[illegible]針鼠弾からの二択、つまり、[illegible]段攻撃になってい[illegible]そこから中段攻撃を[illegible]能になった[illegible]のだ。その中段攻撃というのは「影刃」[illegible]針鼠弾中に影刃のコマ[illegible]ると、針鼠弾を出[illegible]中どこでも出すことが[illegible]った。





針鼠弾をガード[illegible]ヒットでもい[illegible]させて……

下段攻撃と中段攻撃の二択になるのだ。この攻撃連携の存在で、かなり針鼠弾を止[illegible]られることがなくなるはず。

そこから影刃II（中段攻撃）ちなみに、どこからでも出すことができるぞ。

## 勝利の要「空中コンボ」

弧延落からの空中コンボ、VF2時代ではPKキャンセルから様々なコンボを決めることが[illegible]たが、V[illegible]では高低差やキャラクター、PKキャンセルのスピードに変更あり、といった関係から空中コンボがある程度限定されるようになった。

そこで今回は、ダメージ優先の空中コンボをいくつか紹介していこう。

●弧延落・浮身膝蹴り・散弾[illegible]旋[illegible]蹴り

まずは、[illegible]しよう。弧延落から浮身膝蹴りを[illegible]なり前に使っていたコンボだ。それが再びVF3で有効とな[illegible]

基本的にコマンド操作系も難しくはないが、浮身膝蹴りを出すときにダッシュしゃがみを正確に入力しないと出すことができないので注意。

[illegible]高低差の[illegible]一応全キャラに決めることが[illegible]といいだろう。

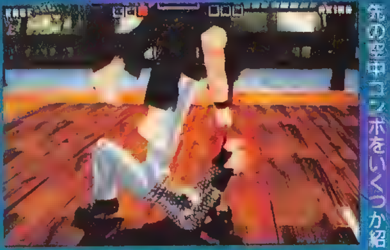
[illegible]るので考えて使うように。

●弧延落・浮身膝蹴り・P・P・PK・地滑り

条件ありありのコンボがこれ。[illegible]やすくなるわけだが、自分が[illegible]にいないとダメ。で、投げた[illegible]で[illegible]

この後が問題に[illegible]ならないように注[illegible]すること。

地滑りはキャラ[illegible]が走ってか[illegible]との距離が近いと比較的難しい。決めるときは、自分[illegible]してからKを押せば、確実に出すことができるだろう。



まずは[illegible]



しゃがみダッシュを正[illegible]して浮身膝蹴りを当てる。



[illegible]散弾旋[illegible]を決めれば[illegible]。意外に重要だ。



そうか…意地でも寝ないとダメか

# 舜帝

**特殊移動にこだわる技の数々に「酔拳」の意地を見た!**

担当：ポポしじみ

## 新技公開

●**桃腕栽手**
継承技である桃腕擦拳からの連続技。桃腕擦拳を繰り出した後、裏拳をつなげられる。酒6杯以上が発生条件。

●**仰飲仙手**
この技は酒8杯以上という条件下での連携技。継承技の仰飲杯手の後に酔仙手を繰り出す。そしてさらに…。

●**仰飲連環単脚**
仰飲仙手後に仰身倒腿を繰り出す。じじいらしいトリッキーな連携技だがダウンしてしまうので要注意。

●**涅槃連撃下腿**
横寝からの最多段連携技。酒10杯以上という条件だが、是非狙ってほしい。くらった相手はまず首をかしげるはず。

●**背倒裏肘**
じじいの背中が相手に向き、かつ酒5杯以上というのが発生条件。⇨⇨Ⓟなどで背中を向けてから使おう。

●**壁際での倒襲裏肘**
相手が壁際にいる時に倒襲裏肘を行うとグラフィックが変わりこの技になる。また、[illegible]加わり5杯分飲める。

●**倒地反衝爪**
⇩Ⓟ+Ⓚでも同様の技が発生するが、⬇Ⓟはダウン攻撃用と考えよう。相手がリング際でダウンしたなら…。

●**座盤跌から寝る**
⇩⇩で発生する[illegible]さらに[illegible]複[illegible]状[illegible]的なイ[illegible]は判定に秘密が。

●**座盤跌から逆立ち**
こちらは逆立ち状態になることができる。あぐらを見たときの相手の反応によっては意外に有効かも…。

## 実戦に入る前に少し

技紹介もほぼ終わって、これから対戦攻略に入っていくわけだけど、その前にじじいを使っていく上での基礎知識をまず身に付けよう。

最初に、VF2経験者はその知識がVF3において余り役に立たないと感じ始めているんじゃないのかな?そうVF3は今までの常識(すべてとは言わないが)が通用しない。つまり経験豊富なアナタもチェリーなキミもスタート[illegible]ということを言っておきたい(特にじじいはネ…)。

近所のゲーセンなんかで対戦を繰り返していけばわかると思うけど、VF2でおなじみだった下Ⓟからの連携が今イチ使えなくなった。その理由は、下Ⓟの発生が遅くなり、リーチも短くなったことや下Ⓟを当ててもこちらが有利にならないことなんかが挙げられる。連携の起点だった下Ⓟが使えなくなった今、いったい何を起点として連携を組み立てていけばいいんだろう。

うーん。実はVF3のじじいにはVF2時の下Ⓟの代わりになる技が何パターンもある。[illegible]の起点がなぜ、何パターンもあるのか?これは相手の状況や自分の状況によって連携を使いわけなければならないということなんだ(一種のパズルとでも言うべきか…)。今後、このことはずっと頭に入れてほしい。

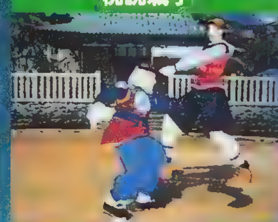
詳しい説明を付けながら紹介していきたいんだけど、それはまた今度ということで…。とりあえず頻繁に使う連携をいくつか挙げておいた。

●**ⓅⓅ(連撃)～**
最も基本となる起点がⓅⓅ～といった連携。ここから中段、下段、投げ、特殊移動、エスケープへとつないでいく。

●**⬇Ⓚ(仰穿腿)～**
非常に使い勝手のいい技がこの⬇Ⓚ(仰穿腿)。発生が早く、リーチも長い。少し硬直が気になるが、そこがかえって相手を反応させることに役立っている。ここからⓅⓅといった発生の早い技、エスケープ、特殊移動といった技につなぐといいだろう。あと、この技は相手の連携止めにも使えるぞ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 桃腕栽手 | 酒6以上 | ⇩⇘・Ⓟ⇗Ⓟ | 中 |
| 仰飲仙手 | 酒8以上 | ⇨ⓅⓅ+Ⓚ | 中 |
| 仰飲連環単脚 | 酒8以上 | ⇨ⓅⓅ+ⓀⓀ | 中 |
| 涅槃連撃下腿 | 横寝後、酒10以上 | ⓀⓅ、ⓀⓀ | 中 |
| 投げ | | | |
| 背倒裏肘 | 敵背後、酒5以上 | Ⓟ+Ⓖ | 投げ |
| 倒襲裏肘 | 壁が前、飲み5 | ⇦Ⓟ+Ⓖ | 投げ |
| ダウン攻撃 | | | |
| 倒地反衝爪 | | ⬇Ⓟ | ダウン攻撃 |
| 移動 | | | |
| 座盤跌から寝る | 座盤跌 | ⇩⇩ | 移動 |
| 座盤跌から逆立ち | 座盤跌 | ⇨ | 移動 |

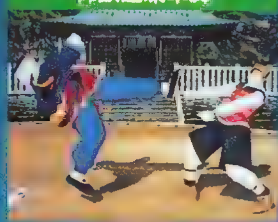
桃腕栽手



仰飲仙手



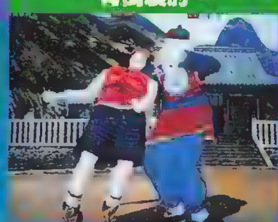
仰飲連環単脚



涅槃連撃下腿



背倒裏肘



倒襲裏肘



倒地反衝爪



座盤跌から寝る



座盤跌から逆立ち





なにかと使える⬇Ⓚ。重要だぞ!



[illegible]技を使おうか?

# リオン

新技はもとより、使える技が豊富なリオン。どうやって使うかがカギとなる。

担当：SHO

## 新技の使い所

今回は、新技を[illegible]しく紹介していこうと思う。新技はどれも使えるものが多いので、技の性質を知ることが大事だ。

●疾歩昇穿掌（⬇⇨P）

しゃがみ状態から出せる技なので、いろんなところで重宝する。

攻撃判定[illegible]、相手がしゃがみガードしているときにはダメージを与えることはできず、強制立た[illegible]る。相手が浮くときはカウンターのときのみであるということを覚えておいてほしい。

使いどころとしては、下P、膝撃連捶（⇨PP）、進歩蟷螂掃手（⇨⇨P）の後などには使える。

膝撃連捶と、進歩蟷螂掃手は技を出すと、しゃがみ状態になるので、そのあとに⇨Pと入力することによって疾歩昇穿掌を出すことができる。

この技の特徴は、タイミングがよければ、相手の中段攻撃をスカすことができるということ。そして、技を出すと足の位置が変わるということだ。

相手がカウンターで浮いたら斧刃連端脚（⇨⇨KK）がいい。軽いキャラならば、立



下P→



[illegible]P→斧刃連端脚が入るのでねらっていこう。

疾歩昇穿掌は安定。

●進歩蟷螂掃手（⇨⇨P）

下段穿疾歩ともいえる技だが、先ほど説明したとおりこの技を出すとしゃがみ状態になるということを覚えておいてほしい。

使いどころとしてはとこでもいいのだが、自分の起き上がり蹴りが当たったあとなどに有効だ。

攻撃の連携を考えるならば、ここ[illegible]に疾歩昇穿掌（⬇⇨P）が妥当だが、泰山双勾手（⇨[illegible]+K）が意外とオススメだ。



進歩蟷螂掃手のあとに、



泰山双勾手がわりといい。

●盤肘連環手（⇨PP）

ヒジ→穿疾歩というように2つの技が1つになった技。2HITすることはないが、初めのヒジでよろめいたときには、相手がよろけ回復しない場合は連続になるときもある。しかし、ヒジと穿疾歩の間に割り込まれてしまうのが欠点。

うまく当てようとするとき[illegible]（⇨P）[illegible]盤肘連環[illegible]ヒジを連続[illegible]が効果的。

●斧刃連端脚（⇨⇨KK）

リオン版の連環腿ともいうべき技がこの技。

技の出があまり速くないので、この技単体で使うのは少し不安がある。そこで、空中コンボとして使うのだ。

疾歩昇穿掌で浮いたときや、勾手堤膝（⇨K）がカウンターでヒットしたあとなどに空中コンボとして入れることができる。

数少ない空中コンボを決めれば相手に与える心理的ダメージは大だ！



ヒザで浮かせ[illegible]



斧刃連端脚をいれろ！

●転身[illegible]（⇨PPK）

すべて中段攻撃であるこの技は、出るまでに多少スキがあるが、出してしまえばこっちのもの。

ディレイをかけて最後まで出し切るのもいいし、2発目で止めて穿弓腿（⇩K）に変化させてもいい。

2発目までの攻撃は、相手の中段攻撃をスカす特徴をもっているのでうまく使えばかなり重宝する技になる。



[illegible]で止めて



穿弓腿に変化させるといい。

●[illegible]掃手（⇨P・P）

連続技ではないが、最後の下段がヒットするとダウンするので[illegible]


© SEGA 1993, 1996
Virtua Fighter 3
越えよ己を!
バーチャファイター3 ACT.1
11月上旬発売予定 価格未定
「Act.1」ではデータ的な情報と資料性を追求し、完全技表や数値を公開。
新しく届いた美しいイラストもある!
COMING SOON

# X-MEN VS. STREET FIGHTER



## やる気満々!



## チームのメンバーはもう決まった?
## お以合いの相手を捜せ!

### インストに載ってない技たち

おや?今の技なに?インストに載ってないよ。隠し技ではないが、X-MEN VS ストリートファイターにはそういったインストに載っていない技がいくつもある。

また、中には2段ジャンプや空中ダッシュといった特殊な能力、キャラ特性もインストには載ってないね。

では、前号で攻略したキャラから紹介していこう。今号で攻略しているキャラについては、コマンドのみ紹介。詳しくは各キャラのページを見てくれ。

### サイクロップス

**●ランニングネックブリーカードロップ**

ダッシュで一気に接近、投げ捨てるX-MENでおなじみの技。スピードが速く、決まれば追い打ち確定と非常に強力。新生サイクの主力技だ。


ダッシュしてー、投げてー、

**●ラピッドパンチ**

ダッシュから肘と膝のラッシュを叩き込み、大Pのビームでしめるコンビネーション。れっきとした必殺技でガードの上から体力を削ることもできる。

特性：2段ジャンプが可能

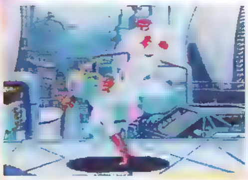
### キャミィ

**●キャノンリベンジ**

コマンドを入力すると「カモンッ!」と構え、ここに攻撃を受けると即座にキャノンスパイクで迎撃する。ただし、確実にヒットするというわけではなく、相手の技によっては空振りしたり、ガードされたりする。

特性：2段ジャンプ可能


「カモンッ!」光っているところに手を出すと、


蹴られちゃうよ。

### マグニートー

**●飛行**

ベガ、ストームのものと全く同様に飛行が可能。若干モーションが大きい。

以下、キャラ特性のみ、

**ウルヴァリン**
特性：3角跳びが可能

**セイバートゥース**
特性：3角跳びが可能

**ジャガーノート**
特性：スーパーアーマー能力

**春麗**
特性：3段ジャンプ可能

### 空中ダッシュについて

今回空中ダッシュが可能なキャラは4人。空中ダッシュの性質は2種類に分類できる。

春麗、ローグ

この2人は空中でレバー、またはPボタン3つ同時押しによって、水平前方向にのみダッシュが可能。

マグニートー、ストーム

この2人の空中ダッシュはレバー+P3つ同時押しによって、レバーを入れた方向、8方向に空中ダッシュ可能。

### スタートボタンちょっとイイ話

スタートボタンを使ったちょっとしたテク、遊びがあるのはこのシリーズのもはや伝統。今回もあるぞ。

**●挑発**

ゲーム中何回でもスタートボタンを押すだけで挑発が可能。春麗に加え、今回はローグのものにも攻撃判定がついた。が、挑発KOはできなくなっている。

**●敗者に追い打ち**

これは完全に伝統。勝ちポーズ中にスタートボタンを押すと、その後しばらく、自由に動くことが可能。倒れた相手に攻撃を加えることもできる。

しかも今回はダッシュ、SJ、必殺技、ハイパー、ヴァリアブルと何でもやり放題だ。


アンタもか…。


X-MENの伝統。「歩き男」の洗礼を受ける春麗。このほかに「しゃがみ男」などもアリ。

| | |
|---|---|
| **サイクロップス** | |
| ランニングネックブリーカードロップ | →→+大P+大K |
| ラピッドパンチ | →→+小P+小K後P連打 |
| **ローグ** | |
| パワーダイブパンチ | →↓↘+K |
| **セイバートゥース** | |
| ヘビーアームドバーディー（ハイパー） | →↘↓↙←+KK同時 |
| **マグニートー** | |
| 飛行 | ↓↙←+KK同時 |
| 空中ダッシュ | 空中でレバー方向+PPP同時 |
| **キャミィ** | |
| キャノンリベンジ | →↘↓↙←+P |
| **ベガ** | |
| サマーソルトスカルダイバー | ↓溜め↑+P、またはヘッドプレス後P |
| ベガワープ | →↓↘+いずれかのボタン |
| **豪鬼** | |
| 瞬獄殺 | 小P小P→小K大P |

●コミックゲーメスト編集部より。⇨オリ・コンキャンペーンに、多くのはがきありがとうございました。11月30日発売コミゲ1月号“さくら がんばる!”にご期待ください。

今や時代はヴァリアブル！

# 友情パワー・キャラチェンジ パート2

**交代のリスク&リターンを追求するコーナーだ。君ならゲージを、どこに活用する？**

担当：石井ぜんじ

## 復習・交代とは危険かつ必要なモノ

今回は、前号に引き続き、ゲージやキャラ交代というこのゲームならではの面白さを、再び掘り下げていこうと思う。

まずは基本を振り返ってみよう。1人で闘っていると、体力ゲージが減ってくる。だが、交代すれば、赤い分だけ回復させることができる。

それでは、バリバリ交代と思いきや、交代には大きなリスクが伴う。交代時の跳び蹴り自体は強いのだが、ガードされると大きなスキができてしまうのだ。ちょっとやり込んでいる人なら、ここでハイパーコンボなど強力な攻撃を叩き込んでくる。

そこで、ガードされてもめりこまないように交代する。また、早めに交代したり、相手のジャンプ中・スーパージャンプ中に交代するなど、かなり考えないといけなくなってくる。これは駆け引きだ。

これに、どちらにハイパーコンボを使わせたいかが複雑に絡んでくる。ゲージが溜まったら、ハイパーコンボを使わせたいキャラにできるだけ代えたいからだ。このあたりが実に微妙になってくる。

それでは、前回説明したこの部分をより突っ込んでみた結果、新たにわかった新事実をまとめて紹介していこう。攻略は生モノなので、次号ではまた変わっているかも？

## 恐るべきハイパーコンボの速さ

交代したときに大きなスキはできるが、間合いが離れていればスキをつかれにくい。だが、出るのがとても速いハイパーコンボを持っているキャラクターは、確実に反撃可能なことがわかってきた。

すぐ出る、高性能のハイパーコンボを持つキャラの筆頭はローグ（グッドナイトシュガー）と春麗（千烈脚）。その他、バーサーカークロー、ヨガインフェルノ、サイコクラッシャーが速い。メガオプティックブラスト、真空波動拳でも、タイミングが良ければOK。このように交代時の跳び蹴りがめりこめばもちろん、最大に距離が離れてもこれだけの技が決まってしまうのだ。



さあ交代だ。



これだけ距離が離れれば安定かな？



余裕でくらってしまう、グッドナイトシュガー。

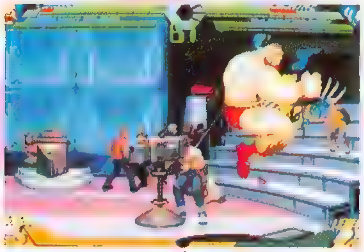
むしろ、入らないキャラを探すほうが早い。入らないキャラはストーム、ザンギエフぐらい。ここは表を参考にしてほしい。

結局、相手にゲージのあるときは、交代をガードされてはまずい場合が多い。こういう状況では、相手に読まれないように交代しないといけない。相手がジャンプまたはスーパージャンプで攻め込もうとしたときに交代するのが特に重要だ。

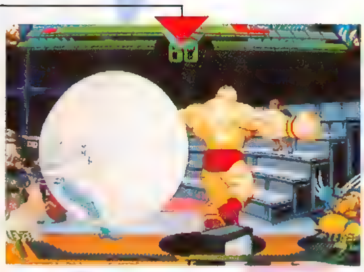
逆に、相手が交代しそうだったら、早めに察知して交代の跳び蹴りをガードする用意をすればいい。ただ、うかつに待ちに入ると見抜かれる恐れもあるので、それは駆け引きだ。

さらに、相手の交代時に反撃しやすいように、ハイパーコンボの速いキャラにこちらが交代しておくのもいい。相手の交代の前に、ザンギエフからローグなどに代えておけば大ダメージを狙える。

本当に交代はヒヤヒヤものだ。このゲームのヤマ場だね。



スクリューパイルで、ゲージを減らしたぞ。相手は交代したがっている。



ヴァリアブルコンビネーションを派手に使って春麗にバトンタッチ。



残ったゲージで待って、交代のスキを待つ。これは困った。

### 交代ガード時の反撃技表

| キャラ名 | 反撃技 | 効果 |
|---|---|---|
| サイクロップス | メガオプティックブラスト | ○ |
| ストーム | ライトニングアタック | △ |
| ウルヴァリン | バーサーカーバレッジX | △ |
| ガンビット | ロイヤルフラッシュ | 難 |
| ローグ | グッドナイトシィガー | ◎ |
| セイバートゥース | バーサーカークローX | ○ |
| ジャガーノート | ジャガーノートヘッドクラッシュ | ◎ |
| マグニートー | E・Mディスラプター | △ |
| リュウ | 真空波動拳 | ○ |
| ケン | 昇龍烈破 | △ |
| 春麗 | 千裂脚 | ◎ |
| ナッシュ | クロスファイアブリッジ | 難 |
| ダルシム | ヨガインフェルノ | ◎ |
| ザンギエフ | | × |
| キャミィ | スピンドライブスマッシャー | ○ |
| ベガ | サイコクラッシャー | ◎ |
| 豪鬼 | 滅殺豪昇龍 | ◎ |

※◎は入力が楽で大ダメージのもの　○は急いで入力しなければいけないが大ダメージのもの　△は大ダメージを奪えないもの　×は適当な技のないもの　難はタイミングの難しいもの

## 交代しにくいときに光るモノ

交代のスキに、思ったより大ダメージを与えやすいことがわかってきて、様々な戦略に変化が出てきた。

例えば、相手をダウンさせて交代する場合、よほど速くキャンセル交代をしないと危険。攻め込んできている場合と違い、倒れてるほうが相手は対応しやすい。せっかくダウンさせても、相手の起き上がりハイパーコンボなどで交代のスキを反撃されやすい。

また、ゲージを溜めやすいキャラに交代するにしても、気楽には代えられない。そのため、ゲージを溜めにくいキャラでも、いかにゲージを溜めるかが重要なテクニックとなって注目を集めはじめている。ゲージを溜めやすいのは、通常の技の大パンチ、大キック。手数を増やし、ガードさせる回数を多くしていきたいところ。

そして、大きくクローズアップされてきたのが、確実に交代できるヴァリアブルコン

ビネーション、ヴァリアブルカウンターだ。

## 当たらなくてもコンビネーション

ヴァリアブルコンビネーションは、ほぼ確実に交代でき、攻撃ができる便利なシステムである。とはいえ、ゲージを2つ使用してしまうのが欠点。

だから、タッグにおいて、ハイパーコンボ単体の重要度がどれくらいかが関わってくる。普段の闘いでハイパーコンボが気軽に使えなかったり、当てにくいキャラの場合はヴァリアブルコンビネーションが使いやすくなる。

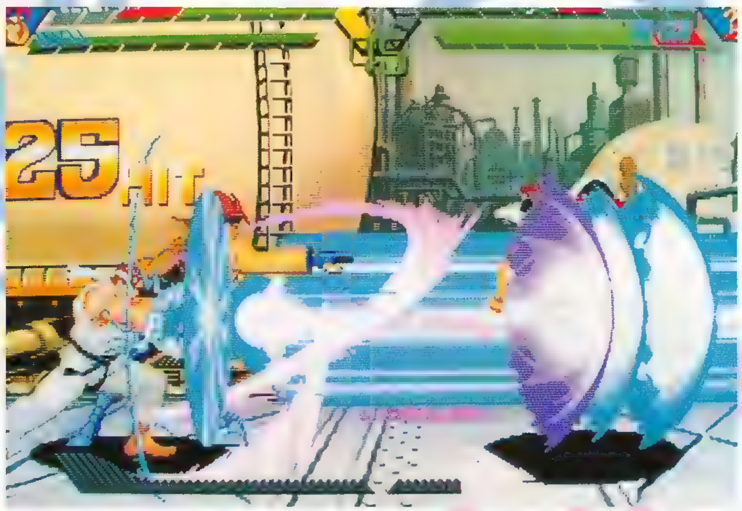
例えば、ガンビット、キャミィなどは、通常の闘いでハイパーコンボが決めにくい。このような組み合わせだったら、コンビネーションを使っていこう。

一方、連続技からハイパーコンボが決まるダルシム、ケン、春麗などは、むしろハイパーコンボのほうに使ったほうがいいことになる。

また、マグニートーは連続技で決めやすいわけではないがマグネティックテンペストの削り能力が高い。確実に削りが見込めるうえに、コンビネーションが当たったときの効率（ダメージ値）がたいしたことがないので、あまり使う意味がないと判断できる。

どちらにしろ、ゲージが3つたまっていたらもったいない。どんどん使ったほうが得という考え方もあるから、あえてコンビネーションを使ってもいい。

このように、ヴァリアブルコンビネーションによる交代は、キャラの性能、個性によって使いやすいかどうかが変わってくる。有力な交代方法なのは確かだ。自分のタッグだとどうなのか考えてみよう。



このコンビも、ヴァリアブルコンビネーションを多用。

## ヴァリアブルカウンターはここで使え

ヴァリアブルカウンターはゲージを1つだけ使い、反撃しながら交代するというシステム。一見理想的に見えるが、意外に使われていない。

その大きな理由は、ハイパーコンボなら大ダメージを奪えるのに、カウンターではたいしたダメージを奪えないからである。

だが、相棒がやられてしまう状況なら、カウンターをかける意味は大きい。1ゲージ使っても、回復できるならお得と言える。

また、当たりにくいという点は、各キャラのカウンターの性質を理解していないために起こることが多い。基本的に、カウンターは前のプレイヤーがいた位置に、新しいパートナーが跳びこんできてから技を出す。

例えば、画面端から真空波動拳を撃たれたときにカウンターを使ったとする。もちろん、端から技を出すので、たいていのカウンターは届かず、無敵時間は解けてやられる。

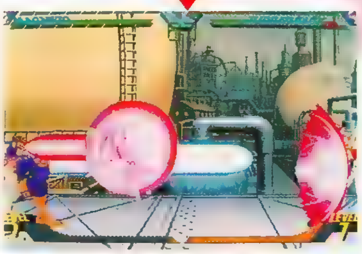
キャラにより、有効な射程やダメージが大きく違うので、これを研究することが必要。

この中で、特に重要なのは近くで当てると大ダメージを奪えるキャラだ。ケン、ザンギエフは決まれば大きい。ローグも侮れない。ハイパーコンボの使える分だけ、カウンターも使えるようになっている。2ゲージ奪えるなら使う価値はあると思う。

また、サイクロプスはカウンターが相殺されないので、イザというときに役立つ。真空波動拳で削りにきても、一方的に勝てるのはサイクロプスだけである。ダルシムなども、少し間合いが近ければ絶体絶命の状況下を脱することができる。

ここぞというときに、カウンターを使ってみないか？


真空波動拳で削りにこられた。こんな状況でも…、


絶対に届く、勝てる。すばらしきかなカウンターオプティック。

### ヴァリアブルカウンターの性質

| キャラ名 | カウンターで出る技 | 参考ダメージ値（単位ゲージ） | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイクロプス | オプティックブラスト | 0.6 | 相殺されない。射程距離が長い |
| ストーム | ライトニングアタック | 0.5 | レバーで方向制御できる |
| ウルヴァリン | バーサーカーバレッジ | 1.1 | ボタン連打でHIT数UP |
| ガンビット | キネティックカード | 1.1 | 出かかりを潰されることあり |
| ローグ | リビーディングパンチ | 2 | 近間で当たると威力UP |
| セイバートゥース | バーサーカークロー | 0.7 | めりこんでいると当たらないことあり |
| ジャガーノート | ジャガーノートパンチ | 1.6 | 威力が大きく射程もある |
| マグニートー | E・Mディスラプター | 1.5 | 射程があり、威力もある |
| リュウ | 波動拳 | 0.5 | 威力が低い。遅い |
| ケン | 大昇龍拳 | 2.6（3HIT） | 根元から当たると痛い。射程が短い |
| 春麗 | 気功拳 | 0.8 | 威力が低い。遅い |
| ナッシュ | サマーソルトシェル | 1 | 射程が短い |
| ダルシム | ヨガフレイム | 0.9 | 射程が長い。速い |
| ザンギエフ | フライングパワーボム | 1.8 | 威力が大きい。射程が短い |
| キャミィ | キャノンスパイク | 1.5 | 威力があるが、射程は短い |
| ベガ | ダブルニープレス | 0.6 | 威力が低い |
| 豪鬼 | 豪昇龍拳 | 1.5 | 射程が短い |

※ダメージ量は春麗に満タンから当てた場合のダメージの平均値。
春麗は投げられダメージが少ないので、他のキャラだとザンギエフのカウンターダメージは多めになる。

狙え、連続技！エリアルレイヴ!!

# チェーンコンボそのタイプ

知っているようでいて意外と知らない地上と空中のチェーンコンボの違いを、全キャラまとめて見ていこう。

担当：伊勢猫

巷のお店にもすでに入荷され、プレイした人も多いと思うX-MEN VS.ストリートファイター。発売から約1カ月とこのぐらいの時期ともなれば1人目の持ちキャラがすでに決まっている人は多いとは思う。さて、1人目の持ちキャラにある程度なれてきたならその次にするのはこのゲーム最大の売りでもあるタッグチームの相棒を探すこと…。そこで、今回は全17キャラクターについての空中、地上チェーンコンボや各キャラクター固有の浮かし技などといった、キャラ選択にも参考になるシステム部分をくわしく見ていくことにしよう。

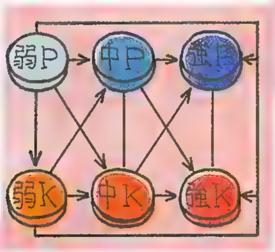
## チェーンコンボ基本は3タイプ

すでにヴァンパイアからカプコン格闘ゲームではおなじみとなっている「チェーンコンボ」システム。このチェーンコンボについて簡単に説明してしまうと「相手に攻撃がヒットあるいはガードされた際に、攻撃ボタンをあらかじめ決められた順番で押すことで通常技の戻りモーションを必殺技キャンセルと同じようにキャンセルして、連続技になるようにしたもの」がそれ。

X-MEN VS.ストリートファイターの世界におけるチェーンコンボに関しては、大きく分けて以下のような3種類のチェーンコンボがあって、各キャラクターごとにこのいずれかが設定されている。

**●6ボタンチェーン**

ヴァンパイアシリーズでおなじみの「元祖チェーンコンボ」。弱パンチボタンからスタートして、強キックボタンまでの最大で6回の通常攻撃を連続して出すことができる。



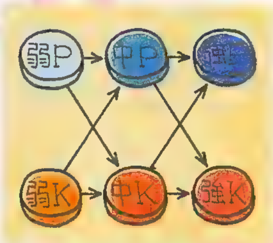

ただし、基本的には攻撃をだせるだけであって、そのすべてが無条件に連続技となってくれるわけではない。

一部例外をのぞいたX-MENキャラの大半は、このチェーンコンボが基本形。

**●3ボタンチェーン**

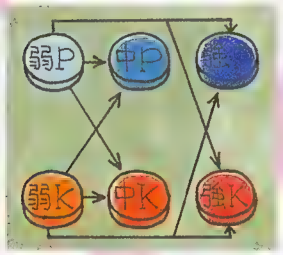
3ボタンとはいっても横方向のみ限定チェーンコンボで、弱パンチ→弱キックなどといった縦方向の攻撃ボタンを連続して押した場合は、原則的にチェーンコンボとして成立してくれない。その代わり斜め方向の組み合わせはOKで、弱パンチ→中キック→強パンチなどといった、パンチとキックを混ぜた場合でもチェーンコンボとして成立する。

ZERO2キャラにはこのタイプのキャラが多い。




**●2ボタンチェーン**

基本的には3ボタンチェーンと同じように横、斜め方向限定のチェーンコンボで、縦方向のボタンを連続して押した場合は、チェーンコンボとして受けつけてくれない。また、基本的にはボタン2個押しでさえあれば、弱パンチ→強キックや弱キック→強パンチなどといった変則的な押し方も可能で、チェーンコンボとして受けつけてはくれる。




さて、以上がチェーンコンボの基本タイプとなるわけだが、キャラクターの中にはこれらのいずれにも該当しないといったキャラクターもいる。



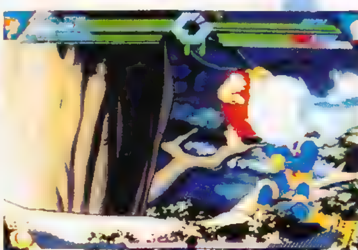
重量級キャラには、空中チェーンすらない…。悲しいね…。

これら3タイプに該当しないキャラクターは、重量級のジャガーノート、ザンギエフコンビと自称人間のダルシムの3人で、このトリオに関してはチェーンコンボが基本的に存在しない。これはあくまでも地上チェーンにおける場合のことであって、これが空中チェーンともなれば話はまた変わってくる。

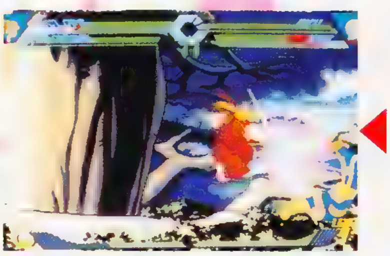
## 空中チェーンは地上とどうちがう?

空中チェーンとは、いわゆるジャンプ中に出せるチェーンコンボのこと。基本的には地上でのチェーンコンボと同じように特定の組み合わせで攻撃ボタンを押していくことによって、相手に攻撃をヒットさせるかガードさせた場合に連続して通常攻撃を出すことができるもののことで「エリアルレイヴ」のことではない。

なにをいまさら…といった人も多いとは思うが、実際に町中の対戦台でこの空中チェーンを使っている人はごくわずか…。特にストZERO2などから継続してキャラを使っていると思われる人のほとんどは使っていない。確かにジャンプ跳び込みからの攻撃を必ず毎回ヒットさせられるのであればそれでもかまわないかもしれないが、実際の対戦中においては残念ながらガードされてしまうケースのほうが多く、せっかく跳び込みがうまくいってもガードされてしまっては飛び道具などで削るか、固めるのが精一杯といったところ…。

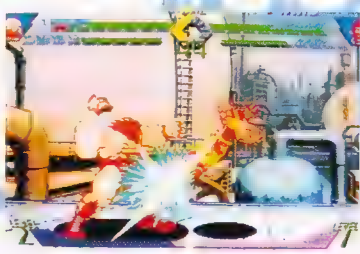


ジャンプ攻撃で跳び込んでおいてから…、

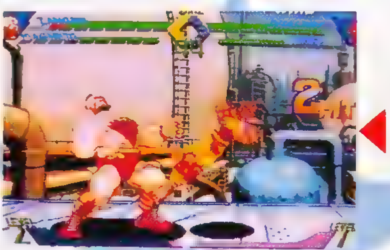


空中チェーンを出しておけば、しゃがんだ相手にはヒットする。

ここで仮に、空中コンボを使っていた場合はどうなるだろうか?この場合、ガード側は攻撃側の空中チェーンに対しては立ちガードをし続けなければならず、立ちガードから連続してしゃがみガードをした場合には当然中段であるジャンプ攻撃に当たってしまうことになる。ここまでいえば、もう分かってもらえただろうか?そう、たとえ跳び込み攻撃をガードされても通常の跳び込み攻撃・しゃがみ攻撃に対してガード側は、立ちガードからすぐにしゃがみガードしなければならないために、完全な2択攻撃を攻撃側はすることができるのである。しかも空中チェーンであれば、



地上チェーンはないダルシムでも空中であれば…、



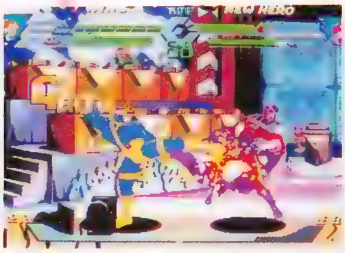
3ボタンチェーンをすることが可能（ドリルもOKー）。

ダルシムといったキャラであっても、チェーンコンボを出すことができるのでなおのこと使っていかない手はないだろう。話を戻そう。

基本的に空中チェーンは地上チェーンであった、6ボタンと3ボタンチェーンの2種類がそれとなっていて、地上チェーンが6ボタンチェーンであったキャラは同様に6ボタンチェーンだが、それ以外のキャラクターについては地上チェーンと空中チェーンが異なり、全体的にランクUPする傾向があるといえる。

たとえば、地上チェーンがなかったり2ボタンチェーンであったキャラは3ボタンチェーンへ…といった感じになっている。さて、これら各キャラのくわしいチェーンコンボの種類については、表組にしてあるのでそちらを参照のこと。また、実際に連続技としてつながるチェーンコンボなどのことについては、前号と今号のキャラ別対戦基礎ページのほうを参考にしてほしい。

また、特定のキャラ以外でチェーンコンボではない弱ボタン連打には、キャンセルがかからないようになっている(目押しなら連続)。ただし、立ち弱→しゃがみ弱などといった組み合わせが可能なキャラクターも中にはいる。



サイクの立ち弱Pのような専用グラフィックのものはできる。

## チェーンコンボとエリアルレイヴ

チェーンコンボと離して考えられない重要なものとして、X-MENシリーズの特徴的システムでもある「ベクトル理論」と「エリアルレイヴ」。

特にいわゆる空中連続技であるエリアルレイヴに関しては、エリアル始動技が主に攻撃判定発生の遅い通常強攻撃であるため、チェーンコンボが非常に重要となってくる。

たとえば、相手の攻撃をガードしたとしよう。この時、距離が近くてなおかつ相手の硬直時間が長ければ、そのままエリアル始動技を出しても攻撃が間に合う場合もあるだろうが、それよりは攻撃判定発生の早い弱攻撃からエリアル始動技としたほうが、より確実に相手に攻撃をヒットさせやすくなる。これは攻撃をガードして距離が離れてしまった時などにもいえることで、こういった場合にはダッシュ→屈弱K・エリアル始動技などとして、そこからエリアルレイヴを狙っていくのがいい。

また、ベガとザンギエフのみエリアル中は3ボタンチェーンとなっている…。



ダッシュ→しゃがみ弱K→エリアル始動技は基本!

## 地上・空中チェーンコンボ一覧表

| キャラクター名 | 地上チェーン | 空中チェーン | エリアルレイヴ始動技 |
|---|---|---|---|
| サイクロプッス | 6ボタンチェーン(強P除く) | 6ボタンチェーン | 立ち中P、しゃがみ中K |
| ウルヴァリン | 6ボタンチェーン | 6ボタンチェーン (中P連打可能) | 立ち強K |
| ストーム | 6ボタンチェーン | 6ボタンチェーン (飛行中は中P除く) | 立ち強K、しゃがみ強P、強K |
| ガンビット | 6ボタンチェーン | 6ボタンチェーン | しゃがみ強P |
| マグニートー | 2ボタンチェーン | 6ボタンチェーン (飛行中も含む) | 立ち中P、しゃがみ強P、立ち強K 2段目 |
| ジャガーノート | なし | なし | しゃがみ強P、レバー入れ強P |
| セイバートゥース | 2ボタンチェーン | 2ボタンチェーン | しゃがみ強P、立ち強P 2段目 |
| ローグ | 6ボタンチェーン | 6ボタンチェーン | しゃがみ強P、立ち強K |
| リュウ | 6ボタンチェーン | 6ボタンチェーン | しゃがみ強P |
| ケン | 6ボタンチェーン | 6ボタンチェーン | しゃがみ強P |
| 春麗 | 6ボタンチェーン | 6ボタンチェーン | 立ち強K |
| ナッシュ | 3ボタンチェーン | 6ボタンチェーン | しゃがみ強P |
| ベガ | 2ボタンチェーン | 3ボタンチェーン | 立ち強P |
| ダルシム | なし | 3ボタンチェーン (ドリルも含む) | 近距離立ち中P |
| ザンギエフ | なし | なし | しゃがみ中P、中P投げ |
| キャミィ | 3ボタンチェーン | 6ボタンチェーン | 近立ち大K |
| 豪鬼 | 6ボタンチェーン | 6ボタンチェーン | しゃがみ強P |

## KEN




**暴れん坊将軍ケンも今回ばかりは地道な攻めが重要?**

担当:GYU

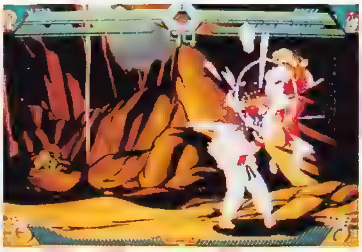
ストⅡきっての暴れん坊、ケン。ストⅡでの彼の基本戦法は"跳び込みから昇龍拳を用いた強力な連続技"を狙うといったものだったが、ゲームシステム上ストⅡのセオリーが通じないX-MEN VS.ストリートファイター(以下X-MEN〜)では話は別。やはりニューゲームである以上、ここは新たな戦術を組み立て直す必要があるといえよう。X-MEN〜におけるケンの基本戦法、さっそく解説に入ろう。

### 跳び込みは空中竜巻

ここからX-MEN〜ケンの基本戦術について解説していくわけだが、ここはあえて自ら攻め込むことを前提として話を進めていこう。

まずケンの攻めの基本としては、ジャンプ各種を用いた跳び込みとダッシュからの連続技が挙げられる。

相手に対してジャンプで跳び込む場合、空中竜巻旋風脚を用いることが基本。今回の空中竜巻は攻撃判定が非常に強力で相手を跳び越えてもめくりでヒットするといった利点がある。しかも大竜巻は攻撃判定がかなり長い間持続するため、相手の行動を気にせずにガンガン跳び込んでいけるのだ。


攻撃判定の強い空中竜巻。めくりでヒットすることもある。

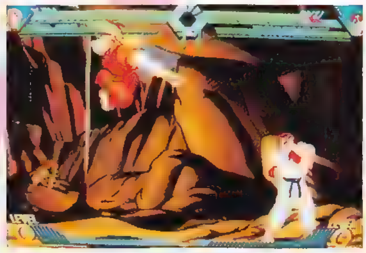
さて実際の使用法としては以下のモノが挙げられる。

跳び込みで相手に接近してから地上技につなぎ、コンボを狙う場合は、ジャンプ中に昇り大パンチキャンセル大空中竜巻旋風脚といった連携がお薦め。ストレートに攻め込む場合はこれがベターだ。

また相手に対して牽制しつつ跳び込みたいのなら、昇り大パンチキャンセル空中波動拳→大空中竜巻旋風脚がいい。

この連携は空中波動拳を潜ってきた相手を上から空中竜巻で押しつぶすといったもので、うまい具合に空中竜巻がヒットしたなら、もちろんコンボにつなげよう。

ところでジャンプ攻撃後はもちろんのこと、おもむろに繰り出すダッシュからの攻めも有効。


昇り大Pでとりあえず跳び込み…、


キャンセル空中波動拳で牽制…、


そして本命の空中竜巻で攻める。

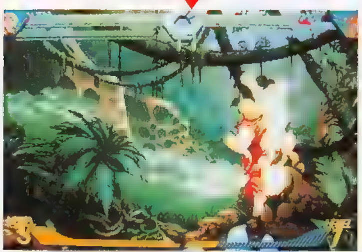
基本はおもむろにダッシュしてから小足払いからの連続技を狙うというもの。具体的にいえば、

1・ダッシュ小足払い→しゃがみ大パンチ
2・ダッシュ小足払い→中足払い・大足払い
3・ダッシュ小足払い→立ち中パンチ→中足払い→立ち大キック

の3つ。ちなみにダッシュ小足払いからしゃがみアッパーという連携は、キャラによってヒットしない場合があるため、ダッシュから直接アッパーを狙うのもひとつの手だ。

さて1のダッシュ攻撃がヒットしたならもちろん追い打ちを決める。追い打ちはキャンセル大昇龍拳や神龍拳がベターだ。しかし通常ならX-MEN〜らしくエリアルレイヴを狙うべきなのだろうが、これには理由がある。それは…。


しゃがみアッパーをヒットさせて相手を浮かせたら…、


大昇龍拳で追い打ち。エリアルよりも威力がある。

### 大昇龍拳と昇龍烈破が決め手

先ほどしゃがみアッパーからエリアルレイヴといったいかにもX-MEN〜らしい攻撃は控え、昇龍拳で追い打ちすると説明した。なぜならケンにとってエリアルレイヴは、さほど強力な攻撃手段とは言い難いからだ。

というのもケンの場合は相手を浮かせてエリアルレイヴで追い打ちを加えるよりも、大昇龍拳で攻めるほうがはるかに威力が高い。特に3段めの部分は攻撃力が非常に高いので、空中の敵に対する追い打ちとしてもちいるのに最適なのである。

またこの大昇龍拳は浮かせ技後の追い打ちに限らず、たとえば跳び込み技がヒットした後、通常技で刻まないで直につないでもかなりの威力を発揮する。ジャンプ中キック→大昇龍拳だけで3ゲージ近く、ダメージを与えることができるぞ。ただし今回の大昇竜拳は横方向の攻撃判定が弱いので、ジャンプ大攻撃からつなげることは難しいだろう。

さてスーパーコンボゲージが溜まった状況で通常技がヒットしたなら、すかさず昇龍烈破にキャンセルでつなごう。烈破は通常技のほとんどから連続でヒットするうえ、その怒涛の攻撃力で相手の体力を大幅に奪うことができる。スキあらば烈破、これがケンの必須事項だ。


通常技がヒットしたら…、


烈破につないで大ダメージを与えよう。



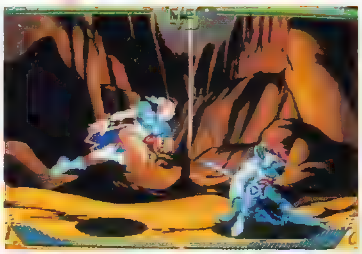

**パワーはなくとも機動力で勝負！あとはゲージを溜めてくれるパートナー次第かな。**

担当：GED

## 低空ダッシュを活用せよ！

春麗の特徴として、まず3段ジャンプと空中ダッシュが挙げられる。最初の1回に加え、空中で2回まで追加ジャンプできる3段ジャンプ。跳び込むと見せかけてバックジャンプで様子を見たりして、相手のリズムを崩してやろう。これで、相手がハイパーコンボを使ったり、ゲージのムダ使いをしてくれればしめたものだ。投げ以外の攻撃はすべて空中ガードできるのででどんどん活用していこう。

ノーマルジャンプやスーパージャンプの最中にもダッシュができる。このときに出した技は中段扱いなので、地上ダッシュの下段技と組み合わせてガードを上下に揺さぶっていこう。


ジャンプした瞬間にⓅ×3を同時押し。これが低空ダッシュだ。

ちなみに、旋円蹴も相変わらず中段攻撃だが、ガードされてしまうと反撃されてしまうことが多いため、ガンガン使っていけるわけではない。足先がギリギリ当たるように出し、反撃されにくいようにして使おう。


ガードされてしまうと隙がでかい。深くめり込まないように注意しよう。

低空ダッシュでは小K・中Kのチェーンや大Kを使い、地上ダッシュからは小・中・大足払い（ダウン回避されなければ百裂も入る）などを使う。低空ダッシュ攻撃がヒットしたら、地上のチェーンにつなごう。ハイパーコンボゲージがあるなら、キャンセル千裂脚をたたき込んでやろう。

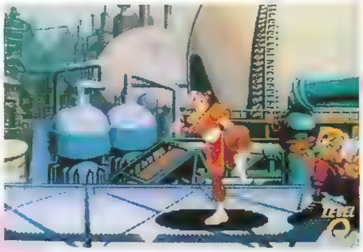
## ゲージは千裂脚のために

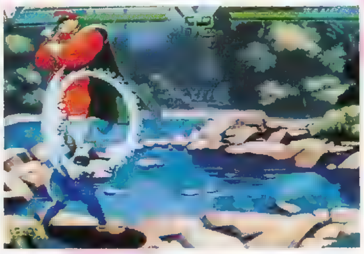
千裂脚の使い道は連続技だけではない。この技の真価は返し技にこそあると言ってもいいだろう。相手の技をガードしたあと、それが少しでも硬化時間の長い技であれば千裂脚が確定してしまうのだ。


大攻撃なら大抵反撃できる。ゲージの許す限りキッチリ返していこう。

リュウ、ケンの大足払いや波動拳を始めとし、様々な技をガードしたあとにオツリが確定。ほかのハイパーコンボに比べればあまり減るほうではないが、とにかく技の出が早いのが特長だ。

技の後の硬化が長いのが気になるが、「はぁぁーっ」と言ってポーズを取っている間は完全無敵なので、このときに反撃をくらうことはない。千裂脚がヒットしてダウンした場合、ほぼ密着状態なうえこちらがわずかに先に動けるので、技を重ねたり、昇り踏みつけ（中段）でさらに攻めてよう。踏みつけたとき、そのままKボタンを連打していれば、連続踏みから百裂脚につながるぞ。


千裂の後のこのポーズは無敵状態。真空波動も投げもくらわねえっす。


ヘッドプレスをガードした後、ベガは気功掌から逃げられない。

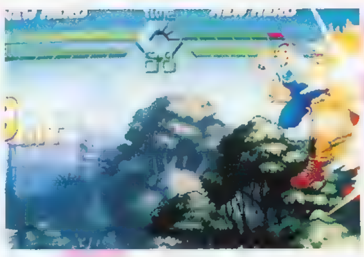
気功掌や覇山天昇脚はあまり使う機会は少ないが、昇龍裂破のように着地に隙のない技をガードした場合は、これらの技で着地前を狙ったほうがいい。千裂脚と気功掌は、ボタンを連打することによってヒット数が増えるということも覚えておこう。

## 浮かせてどうする？

エリアルスタート技の立ち大Kはリーチが短く、エリアルが狙いにくいが、ゲージがない場合はなるべく狙っていきたいところ。浮かせたら小P→小K→小中→中K→大P→大Pの順にいれるわけだが、大Pは叩きつけ技なので普通にいれたのでは大Kまで決まらない。中Pあたりから少し遅めにつなげるようにするのが最後までいれるコツだ。小や中のダメージはカスみたいなものなので、しっかり練習して大P→大Kとつなげられるようにしておこう。


立ち大Kはリーチが短いので、ダッシュ小キックから速攻でつなげよう。

「小P→小K→中P→投げ」といった、空中投げを交えたエリアルは、投げ抜けされるおそれがあるものの、普通に通常技を当てていくよりもダメージが大きい。空中投げのあとに、足払い千裂や覇山なども入れることができるぞ。画面端で投げた場合は、たたきつけた相手を直接千裂脚や覇山で拾える。


エリアルは大キックまでつなげられるようになろう。


画面端で投げたら、バウンドを拾って千裂や覇山につなげられる（ダウン回避されるとダメ）。

NASH



## やはり素肉に頼らねば ナッシュ

**以前ソニックブームはあまり使えないと書いたが,あれは忘れてくれ。**

担当：MVP

溜めキャラだからといって待ちプレイが強いのかと思う人もいるかもしれないが、サマーソルトシェルは無敵時間がほぼなく、横方向に押せる技はソニックブームの単発のみなので、待っていても相手の猛ラッシュにあっという間にやられてしまうはずだ。待ちも一つの戦法であるが、攻め攻めのナッシュについて戦法を追求したほうがおもしろいと思うので内容は攻め方について書いていこうと思う。

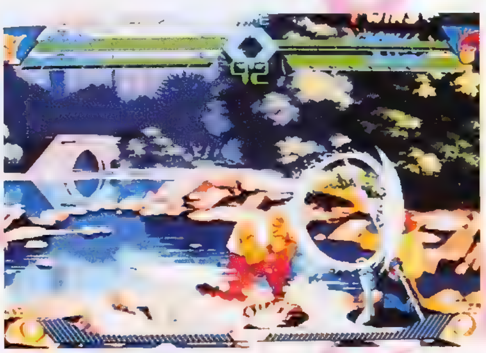
### 素肉鎖棍棒ができまさあ

ソニックブーム追っかけから小足→中Ⓟ→ソニックブーム。今までのソニックブームを持つ人なら基本中の基本ともいえる連携。X-MENの世界でもやはり往年の戦法は重宝する。長年にわたってつちかわれてきたこの戦法、従来の作品と大きく異なる点は、

**①ソニックブームがのろい**
**②追っかけがダッシュになる**

というものだろう。

ソニックブームは遠目からでも近目でも基本的に小を使っていく。近目の場合はキャンセルソニックブームに割り込まれないように大も混ぜていこう。小のソニックブームは遅いので歩いて追いかけてもよさそうであるが、ソニックブームを相手にガードさせた時にはすでに近いところで溜めができているようにするためにダッシュをしていくのである。ただダッシュをして小足→中Ⓟとチェーンコンボをやってもまだ微妙にソニックブームの溜めはできていないので注意しよう。次はこのチェーンコンボについての説明といこう。



ダッシュで追いかければかなり追いつくのである。イコール溜めがより早くはじめられる。

### 鎖棍棒の選択が重要

ソニックブームを追いかけていった時のチェーンコンボはどの組み合わせがいいだろうか?ナッシュは小→中→大の順ならばⓅでもⓀでもどちらでもOKである。ここで一つ重要な問題がでてくる。それは、

**●同じ小攻撃でも立ちとしゃがみ、ⓅとⓀではガードさせた後に離れる距離(ノックバック)が違う。**

ということ。

サマーソルトシェルの溜めをつくっていくためにしゃがみ攻撃でチェーンコンボを作っていくわけであるが、この場合でもⓅとⓀで離れる距離が違うのだ。ヒットした場合は何の問題もないが、ガードされた時にこのことは非常に重要である。

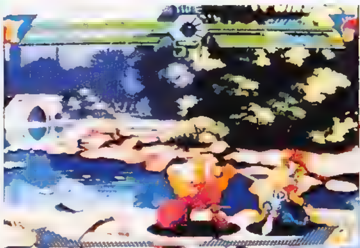
まずは一例をとって見てみる。

例えば下小Ⓟ→下中Ⓟとつないだ場合と下小Ⓚ→下中Ⓟとつないだ場合を見てみる。この場合小Ⓚから始めたほうが距離が離れてしまい、その後の下大Ⓚや立ち大Ⓟがつながりにくいのだ。小Ⓟと小Ⓚならば小Ⓟのほうが次のことを考えた場合いい技なのである。

同様に中攻撃を見た場合、今度は中Ⓚのほうが離れないので、小Ⓟ→中Ⓚとつなぐのが次の大攻撃につないでいきやすいのだ。



これが下小Ⓟをガードされたとき。



これが下小Ⓚ。小Ⓚのほうが離れてしまうのがわかるかな?

大攻撃に空振りキャンセルでソニックブームを出すという手もあるが、できればガードさせていったほうが連携の穴がよりなくなっていく。ちょっとマニアックなやり方でやると小・中とチェーンでつないだ後にソニックブームを出すことができるがまだ覚える必要はないだろう。というわけで基本は、

**●下小Ⓟ→下中Ⓚ→大攻撃→キャンセルソニックブーム**

となる。

### ジャンプから押さえ込む

ソニックブームである程度横方向から押していけるが、相手はジャンプをしてくればいいわけで、これに対して対策をたてないといけない。

そこで、ソニックブームを撃ったらダッシュジャンプをして大Ⓚ→下小Ⓟ→下中Ⓚ…とつないでいこう。ジャンプ攻撃をすることで相手を押さえ込んでいくのだ。

またいつもソニックブームを撃つところで、少し待ってサマーソルトシェルを出すとこれがかなりヒットしやすい。



ソニックブームのあとダッシュジャンプ大Ⓚで突っ込む。

というわけで次はサマーソルトシェルについてだ。

### やはり頼りにしたい

無敵はほとんどないので、早めに出して衝撃波を当てていくようにするといい。小でどんどん使っていこう。ガードされてもハイパーコンボ以外あまり返し技はないので安心して使っていける。ただしダメージは期待しないほうがいい。

### 最後にこれだけ

頁の都合でもう書けないが、この技を使っていこうという技を挙げていこう。

**①サマーソルトスラッシュ**
超重要。空対地の技なので固めでどんどん使っていこう。スキはないからフェイントにも使える。

**②下大Ⓟ**
浮かせ技なので、ちょっとした対空として使ったりチェーンでエリアルレイヴにもっていってもいい。

**③ソバット(レバー入れ中Ⓚ)。**
中段なので使っていきたい。ガードされると少しキツイが、それでも中段なので使っていこう。

**④ハイパーコンボ**
ソニックブレイク、サマーソルトジャスティスにつぎこんでいこう。



説明はしていないが超重要技。低空で出せるようになろう。

# VEGA



**強力なダブルニーとサイコをうまく使おう。**

担当：がっちん

X-MENvsストリートファイターにおけるベガは、チェーンコンボが乏しいので激しいラッシュをかけるのは得意ではない。

そこで通常技をキャンセルしつつ、必殺技につないでいきたいのだが、連続技となるのはダブルニープレスとサイコクラッシャーのふたつ。

これらは強力だが、どちらもガードされると反撃されてしまい、こちらの攻めのターンは続かない。

ということで、そのあたりの駆け引きを考えつつ、対戦の攻略を紹介していこう。



強力なダブルニープレスとサイコクラッシャーを使いたい。

## 空中で動いてみる

その前に数少ないキャラが可能な空中制御について触れておこう。

なんでもありのX-MEN VSストリートファイターだけに、ベガにも空中で必殺技を出すことが許されている。

出せる技はサイコクラッシャー、ダブルニープレス、ヘッドプレス、サマーソルトスカルダイバー、そして飛行。

中でもヘッドプレスとサマーソルトスカルダイバーは、スーパージャンプからしかできないので注意しよう。

で飛行だが、使いこなすのが非常に難しい技（？）と言える。ということは、自由度がそれだけ高いということにもなるのね。

おもしろい使い方に、浮かし技である立ち大パンチにキャンセルをかけてみるのもおもしろい。可能性は無限だが、これからの研究に期待してくれ。

なお、飛行を解除するにはもう一度飛行のコマンドを入力するか、空中で出すことのできる必殺技を出せばそのまま解除。もちろん一定時間でも解除となる。



空中でダブルニープレスなんて当たり前。サイコクラッシャーもOKだ。



浮かし技にキャンセルをかけてから…、



飛行する。この可能性やいかに？

## エリアルレイヴを狙う

ベガのエリアルレイヴ始動技（以下浮かし技）は立ち大パンチである。しゃがみ大パンチもグラフィックが同じなので間違わないように。

さて、浮かし技がヒットした場合は、空中で小→中→サイコクラッシャーとつなげるのが相手の体力を多く減らせる。

ただ、サイコクラッシャーにつなげる場合はゲージを消費するので、その場の状況で小・中・大とつなげて我慢しよう。空中であれば小→中→大のチェーンができる。

なお、小→中→大と安定する場合はなるべく画面端に相手を追い込んでから使いたい。そうすれば、ベガは再び空中で動くことができ、ラッシュが続く。

基本的にはそのまま中・大キックや大パンチの判定の強い攻撃から再びエリアルレイブを狙ったり、そのままサイコクラッシャーでもいい。行けるときに一気に畳みかけたい。

ほかに、ここでガードしてくるような相手であれば、そのまま着地してからしゃがみ小キックを狙って派生させせよう。



空中では、小攻撃から中攻撃につないで…、



キャンセルサイコクラッシャー。ゲージは消費するが強力だ。

## うまく必殺技につなぐ

ベガは立ち中・大キックのリーチはあるので、これらの技にキャンセルをかけて小サイコショットをけん制に使っていこう。

この小サイコショットの軌道はジャンプ攻撃しようとする相手に対し、先読みの対空攻撃になっている。

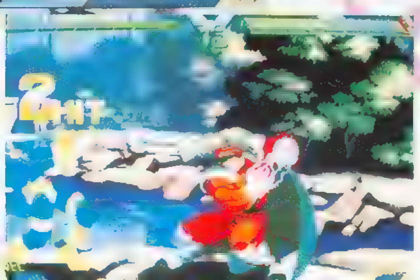
これで相手がガードに徹し始めたら投げやサイコフィールドが有効となってくる。とくにサイコフィールドはこの状況になるまでは我慢して使わないほうがいいだろう。簡単に当たり負けしてしまうぞ。

もちろん確実に大攻撃がヒットするのであれば、ダブルニープレスやサイコクラッシャーにつなげていきたい。先ほども述べたように連続技として成立するので狙っていこう。

なお、ダブルニープレスであれば、どこでキャンセルしても連続となる。立ち中キック→ダブルニープレスは積極的に狙おう。



立ち大キックをヒットまたはガードさせて、必殺技につなぐ。



サイコクラッシャーなら強力。サイコショットはけん制に。

## DHALSIM




**じっくりと出方をうかがいながらスキをみて、一気にラッシュでKOを狙え！**

担当：実は私もミュータントP・鈴木

地上でのチェーンコンボがないというハンディを抱えつつも、そこそこ他のキャラとわたりあっていけるダルシム。守りを固めることもなかなかで、攻めていくとこれまた程よく強いというこの平均的な能力をいかに伸ばしていくか考えてみよう。

### とりあえずチェーンの確認

ダルシムに地上のチェーンがないというのは何回も書いてきたことだが、空中でならばいくらかのチェーンはかかる。レバー下入れのドリル攻撃にもチェーンをかけられるのだが、ノーマルジャンプかスーパージャンプかでチェーンのバリエーションが変わってしまうのであらかじめ説明しておこう。

●**ノーマルジャンプ**

小→中→大の順で、ドリルにもチェーンをかけられる。

●**スーパージャンプ**

ボタン6個押しが一応可能で、ドリルにチェーンはかけられない。

一応という書き方にしたのは、チェーンが相手に当たりづらいためだ。スーパージャンプなら技を空振りしても再び技を出せるので、フォローのために中Ⓚや大Ⓚを出しておこう。なお、ノーマルジャンプの場合は技を空振りするともう空中では通常技を出せなくなってしまう。テレポートや空中ヨガファイアーで体勢を立て直そう。これはスーパージャンプドリルのときにもいえることだぞ。

### 必殺技の使いどころが難しい

まずはダルシムの好きそうな遠距離戦からだ。

立ち中Ⓟや大Ⓚの比率を多めに、大Ⓟや中Ⓚも混ぜながらシャカシャカ適当に出しておく。とりあえず相手をけん制しておこう。跳びこまれないようにするためだけなので当てられなくても構わない。

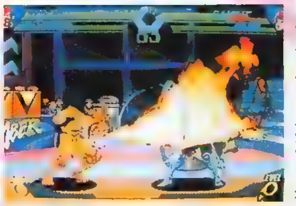
これらの通常技には必殺技でキャンセルをかけることが可能だが、何の考えもなく使っていけるほど万能な必殺技をダルシムは持っていない。

ヨガファイアーは相手が地上でガードしていてくれればダル側有利なのだが、相手に跳びこまれてしまうと一気に不利になってしまうので乱発は避けよう。

そこでファイアーの代わりにフレイムを出してみる。相手が動こうとしたところに当てることが可能だし、ガードされてしまってもフレイムを出すボタンによって攻撃回数を変えることができるため、相手は反撃しにくい。ただ、攻撃回数がばれてしまうと硬化の長さから痛いおつりをもらってしまうので大でフレイムを出すのは抑えたほうがいいだろう。

ブラストはかなり上方向に出してしまうので、固めの合間に打つなら小を用いよう。

テレポートは地上で出す技ではないので、よほどのことがない限りは使わないでおく。


フレイムをガードした後でも動いてしまうと、


当たってしまう。当て方によってはこの後下大Ⓟが入るぞ。

遠距離戦でのけん制はファイアーもしくはフレイムを混ぜていこう。キャンセルしないという選択肢を選ぶことも重要だぞ。相手をガードしがちにさせておいて、一気にドリルで近距離戦を挑むのだ。

### 上下にゆさぶれドリルラッシュ

今回、ダルシムのドリル攻撃は大Ⓟの頭も含めてしゃがみガード不能の中段攻撃になっている。これをうまく使って相手を攻めていこう。

相手のそばでジャンプ、すかさず技を出す。ドリルにチェーンをかけられないスーパージャンプにならないよう注意。小ドリルから入る場合はバックジャンプ、その他の場合は垂直あるいは前方ジャンプからドリルで突っ込む。昇り小Ⓟを出すのも効果的だが、近距離のものに化けないよう間合いを調整する必要がある。


こうなってしまうとダルの攻めはここで終了。無念。

そこからさらにチェーンで中ドリルや中Ⓟなどにつなげる。中段が何回も続くので相手はガードしにくい。それでもガードされた場合、キリがいいところで着地し、中足払いを出す。下段攻撃なので素早くガードを切り替えなくてはならない。相手がくらうと思ったら、中足キャンセルでインフェルノを出そう。

もしドリルを途中でくらった相手には、着地後しゃがみ大Ⓟか中足払いキャンセルインフェルノで燃やしてやろう。これだけで約4分の1は減らすことができるぞ。


フルヒットでこの減り。なかなかのものですなあ。

ダルシムはジャンプ後振り向けないという弱点を抱えているため、バリエーションはこのドリルラッシュのみである。上下のゆさぶりを強調しておくためにも、中距離戦では下段のスライディングを多用していってもらいたい。

### ヨガスマパワー大爆発

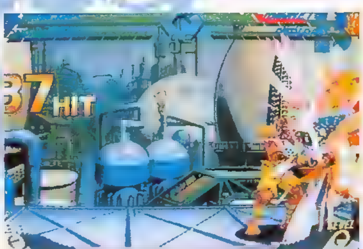
中Ⓟ投げのヨガスマッシュがとても強い。威力だけを見ても2目盛りは軽く奪うことが可能だ。だがここからさらに追い打ちをかけることが可能なのである。

画面端でお手軽なものとしては、ヨガスマッシュ後すぐにインフェルノ。これでも4割は軽く持っていける。さらに間合い次第では、ヨガスマッシュ後にジャンプ小Ⓚ・中Ⓚ、大Ⓚとチェーンでつなぎ、着地に中足払いキャンセルインフェルノまで入れることが可能だ。

これはもう、ダルシムは攻め＋投げを狙うしかないね。


ヨガスマ後ジャンプ小Ⓚが当たれば、中Ⓚ・大Ⓚとつなげて、


中足払い。相手は回転起きできない。そしてキャンセル。


インフェルノでも可。投げ一回でこの減りはすごすぎ。

ZANGIEF




**狙えファイナルアトミック!!**

担当：VMT-RED

## 基本方針は…

X-MEN VS ワールドにおけるザンギエフもスクリューやF・A・バスターをメインに狙う投げキャラである。

F・A・バスターはもちろん、普通のスクリューもかなりのダメージなので、いかにこれらの投げ技を決めるかがポイント。ただ、このゲームのコマンド投げは、当て投げで使っても読まれていればほとんど逃げられてしまうので、いかに相手の意表をつくかが重要になってくるぞ。

連続技について見てみると、まず他キャラとの最大の違いは、チェーンコンボがないということ。さらにダッシュが〝走り投げ〟とでも言うべき特殊（というか使いにくい）な物になっているため、他キャラのような「ダッシュで急襲→チェーンからのエリアルレイヴ」という攻めはできない。

10月30日号で屈小P・屈中Pが目押しで連続技になると書いたのだが、これも発売バージョンになってつながらなくなってしまった（痛い）。

ということで、ザンギエフ**がエリアルレイヴをスタートできる連続技**というのは、ボディプレスなどのジャンプ攻撃から屈中Pへつないだ場合、ということになる。屈中Pまで連続で入ればエリアルレイヴで安定したダメージを与えることができるのだ。**だから、ジャンプ攻撃がHITした場合はエリアルレイヴを狙うのが基本**になる。ジャンプ攻撃をガードされたら、意表をつく連携で相手をだましてコマンド投げを狙いにいこう。

## スーパージャンプで接近せよ

強力な飛び道具を持って間合いを離して闘うタイプのキャラに対しては、スーパージャンプを使って接近しよう。

スーパージャンプしたら、いきなり相手のいる位置めがけて降下していくのもいいが、それればかりでは対空技のえじきになってしまう。相手キャラの手前、通常ジャンプ1回で跳びかかれるくらいのところへ降りてみよう。そこから今度は通常ジャンプで跳び込んだり大足払いを狙うと効果的だ。

## 接近後の攻め方

●エリアルレイブ

うまく跳び込んだらどうするか?まずこちらのジャンプ攻撃がHITした場合は屈中P（浮かし技）へつないでエリアルレイヴを狙おう。


中ヒザHIT！屈中Ⓟへつなげ！


連続技からエリアルスタート。

おすすめは、小Ⓚ・中Ⓚ・空中投げ（中Ⓟ or 大Ⓟ）。

空中投げまで連続でHIT表示がつながった場合のダメージは2・5目盛りぐらい。HIT表示でつながらないタイミングの空中投げが入っていれば3目盛りぐらいのダメージになる。

小Ⓚ→中Ⓚ→ダブルラリアットも簡単でよいのだが、ダメージが少なすぎる。

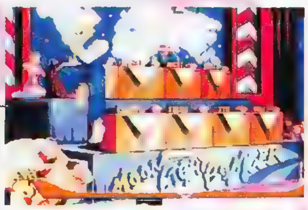
画面端ならば小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ→大Ⓚ→着地して立ち大Ⓚが入る。2発目の大Ⓚは降下中にタイミングよく出さなくてはならない。着地してからの立ち大Ⓚは2段HITさせることが可能。

エリアルレイヴではないが、相手を浮かせてもスーパージャンプで追わずに地上で待ち、着地したところをいきなりF・A・バスターやスクリューで吸ってしまうという手もある。

特にもつれたときに屈中PがHITした場合などは、無理にエリアルレイヴを狙うよりこの作戦にかけたほうがよいかもしれない。

しゃがんで落ちてくる相手を待ち、ぼーっとしてそのまま落ちてくる相手なら着地を投げてしまおう。

落下中に技を出すようなら、再び屈中Ⓟを狙うのだ（ニヤリ）。屈中Ⓟは少し早目に出しておくと強い。


しゃがんで相手の落下を待ち…、


ピカーン！もらった〜。


ふり出しに戻る。


大足払いをガードした。ラッシュ終了だ…、


と思ったらさらにバニシングが！

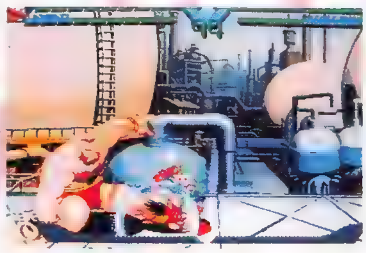
●**投げを狙う場合**

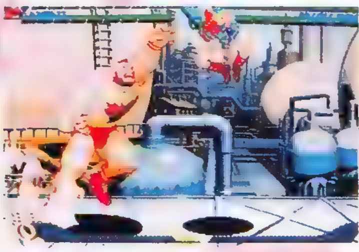
ジャンプ攻撃をガードされたらコマンド投げを狙いにいこう。

ボディプレス等の後いきなり狙ってもいいし、小Ⓚにつないでからでもいい。ただ、はじめに書いたとおり、バレていればジャンプで逃げられてしまうので連携のバリエーションを工夫する必要がある。

バニシングフラットからの投げを狙うなら、立ち大Ⓚや立ち大Ⓟ、大足払い等からキャンセルで出すと意外性が高くてダマシ効果が高い（と思うぞ）。

スクリューにいくところであんまりバックジャンプで逃げられるようなら、エリアルロシアンスラムを狙うと効果的。


ハイハイ、どうせスクリューでしょ。バックジャンプだ〜。


げげ！

こちらの跳び込みをアドバンシングガードで受けてくる相手には、すかしで跳び込んでいきなりスクリューを狙おう。

GOUKI




**地上でのラッシュが超かっこいい豪鬼。旋風脚からのコンボで攻めよう（ただし永久コンボはだめだよ!!）。**

担当：「フッ、フッ、ハッ!!」えぬ王

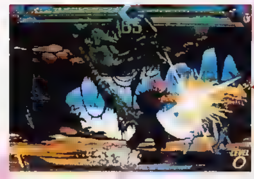
## 接近しなきゃ始まらない

豪鬼は、たしかにキャラ性能はよい部類に入る。しかし、豪鬼は致命的ともいえる弱点が一つだけある。それは「リーチ不足」だ。これは、まずは相手に接近しなければならないということを意味する。最初に接近する手段から考えていこう。

●**ダッシュから**

手っ取り早いのが、ダッシュで近づいていくというもの。





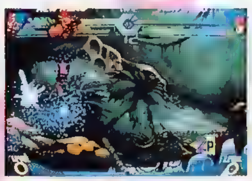
ダッシュからだとこんなに滑る!!

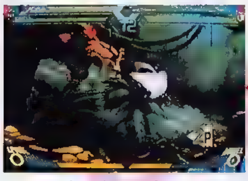
このゲームではベクトルが働くため、ダッシュから行動を起こすと、そのキャラは通常時とは異なる動きを見せる。これを利用してダッシュから通常技を出していけば、技に慣性がついて滑るようになる。

●**スーパージャンプから**

もうひとつは空中から接近する方法。もちろんこのゲームのウリでもある、スーパージャンプを用いるものだ。

レバーを急いで下、上と入れればキャラはスーパージャンプする。この状態のキャラは、空中であるにもかかわらず技を出し放題だ。





スーパージャンプからの斬空波動拳で牽制しつつ、一気に接近!!

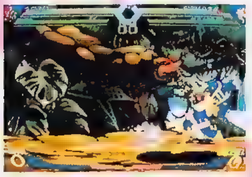
近寄りにくい相手にはこのスーパージャンプを駆使して、空中から接近するのも常套手段となりえる。

幸い豪鬼には、空中から急降下する必殺技、天魔空刃脚がある。相手によってこちらのジャンプを迎撃してくるようなら、斬空波動拳で牽制してから空刃脚で急降下しよう。もちろんこのときはスーパージャンプ中なので、斬空波動拳は何発でも撃てることをお忘れなく。

## 接近戦での心得

このようにして相手に接近できたら、ここからは豪鬼タイム。その高性能な通常技で怒涛のラッシュに持ち込もう。

豪鬼のチェーンコンボは、小→小→中→中→大→大のボタン6個縦押し（P→K）型である。どうしてもストⅡシリーズのキャラという小足払い連打のような印象を受けるが、本作品では同じ属性の技は連打キャンセルが効かない。そのため、チェーンはすべて違うボタンで繋げていくようにしよう。



ダッシュ旋風脚で近寄るのもいい。

しかし、ここで正直に小K→中K→大足払いと繋げてダウンさせてしまうのはもったいない。そこで、つなぎとして用いる技が旋風脚である。

この旋風脚はレバー前入れの中Kで出る技で、初代ストZEROのように直前の技にチェーンをかけて隙なく出すことができる。しゃがんで小・小・中くらいまで出してガードされているようなら、再び旋風脚で間合いをつめよう。こうしないと、あっというまに相手から離れて攻撃ターン終了となってしまうぞ。

## これが旋風脚の真の強さ

巷では永久コンボのおかげで豪鬼が強いと思われているようだが、それはちっと違う。

実は旋風脚は、ヒットしてから着地するまでに1発だけ技を出すことができるのだ。その1発とは「空中で出せる通常技および必殺技」。超低空で、空中の技が出せると考えれば分かりやすいだろう。

これを使って旋風脚を相手にガードさせたあとで、相手に2択を強いることができる。

旋風脚ヒットからの下段攻撃は連続技になる。相手にしてみれば、旋風脚をガードしたらとりあえずしゃがみガードするしかないだろう。

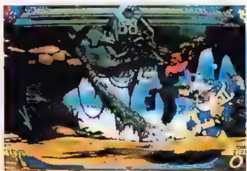
しかし、前述した旋風脚の着地までに空中通常技を出された場合は、立ちガードしなければならない。旋風脚ガード後は完全な2択になっていることが分かると思う。

この強みを生かして、ここからの連続技を叩き込もう。チェーンから通常技をキャンセルして繋げる必殺技は、竜巻斬空脚（小）がおすすめ。

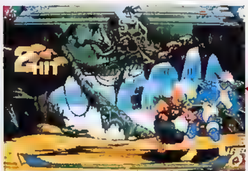
なぜ小かというと、竜巻の攻撃力は大より小のほうがダメージが大きいのだ。多くのキャラに対し、しゃがんでいても空振りしないという点も、リュウとは大きく異なる。

また、竜巻は根元からヒットすれば小足払い→しゃがみ大Ⓟにつながり、ここからエリアルに移行することも可能。ゲージがあるときは、滅殺豪昇龍に繋ごう。この技は豪鬼の通常技が先端でもヒットする間合いなら、キャンセルしてもちゃんと繋がるぞ。

相手のガードが思いのほか堅いなら、旋風脚からの攻めのなかに「昇り斬空波動拳」も交えよう。ノーマルジャンプから昇りで出した必殺技を見れば、反撃に転じたくなるはず。しかし、ノーマルジャンプから斬空波動拳を撃っても、下りで天魔空刃脚か空中竜巻が出せるのだ。



旋風脚ヒット後…、



なんと着地後までのわずかな時間に空中技が出せる!!これが2択の恐怖。

## 瞬獄殺のあとは…

もはや豪鬼の代名詞となりつつある技、「瞬獄殺」はこの作品でも健在だ。しかも、なんとゲージは1ゲージでいいという大判振る舞い!!

相変わらずコマンド成立と同時にジャンプされてしまうと掴むことはできないが、画面の演出（キャラの顔がアップになる）後ならレバーを入れても間に合わない。

さらに、技終了後に倒れている相手に小足払い・しゃがみ大Pで浮かせてエリアルに持っていくこともできるぞ。




これで終わりかと思いきや、




まだまだ続くのでありました。




強力なエリアルレイヴで相手の体力を一気に減らすのだ!

担当：珈琲　ふりーく

ローグはそのキャラの魅力の高さほどには使われていない。それはローグの性能にくせがあり、扱いにくいためともおもわれる。

単純に強いと思える部分は、ハイパーXのグッドナイトシュガーぐらいで、たまに見かけるローグはほとんどすべてグッドナイトシュガーに頼りきった闘い方をしている。確かにグッドナイトシュガーは強力だが、ローグのゲージ不足は深刻なので、確実に決められるところだけで使いたい。

では普段は何を使うのか?

## エリアルレイヴが減る!

初心に返ってエリアルレイヴを使うのだ。ローグのエリアルレイヴは減る。ここで紹介する安全度の高いエリアルレイヴですら、ゲージ3目盛ぶんのダメージを奪うことができる。

●ダッシュ立ち小P→立ち大K自動スーパージャンプ中Pキャンセル大空中リピーディングパンチ

入力のコツは3つ。

○立ち大Kからのジャンプは早く入力する。

立ち大キックの攻撃判定の発生は小技並みに早い。他キャラのタイミングではお話にならないのだ。最初はスーパージャンプしづらくて苦しむかもしれないが、少し慣れれば簡単にできるようになるぞ。

○スーパージャンプ後の中Pは遅めに出す。

相手と同じぐらいの高さになったら中パンチを出そう。早く押すと相手キャラが浮いてしまって、リピーディングパンチがガードされてしまうし、遅いと中パンチそのものがガードされてしまう。

前スーパージャンプの場合相手の裏側にまわってしまうこともあるが、あわてずに相手と同じ高さで中パンチをあてよう。

○中Pからのキャンセルはできるだけ早くする。

中Pからのキャンセル大空中リピーディングパンチは早ければ早いほどよい。中パンチから一気に入力してしまおう。前スーパージャンプで相手の裏側にまわった時は、入力方向が逆になるので注意が必要だ。マイキャラの向きに忠実に入れておけば大丈夫だろう。

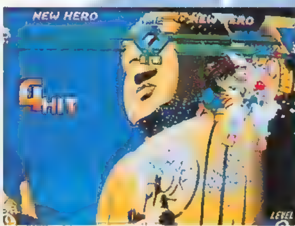

空中レバー入れ大Kから、



ダッシュ小P、



立ち大Kで浮かせて、



スーパージャンプ中P、



キャンセル大空中リピーティングパンチ。

## 基本的な攻めの形

ローグは肉弾戦キャラで、相手に接近しなくてははじまらない。ローグが相手に接近する手段としては、空中レバー入れ大キック、しゃがみ中パンチ、空中ダッシュ、地上ダッシュ、すかしパワードレインなどが考えられる。

今回はその中から代表的で操作の簡単な、空中レバー入れ大キックとしゃがみ中パンチを扱おう。

●**空中レバー入れ大キック**

普通に跳び込みから使ったり、スーパージャンプから使うとよい。意外に横方向には伸びないので、跳び込みからはラッシュで使ったり、スーパージャンプからは真上から相手の頭上を狙う感じで使うとよい。

空中レバー入れ大キックがヒットしたら、さっきのダッシュ立ち小P→立ち大Kスーパージャンプ中Pキャンセル大空中リピーディングパンチを入れてやろう。

●**しゃがみ中パンチ**

移動距離が長いため、突進技っぽく使えるしゃがみ中パンチ。普通に中間間合いからガードさせるように使ってもいいし、空中レバー入れ大キックから使ってもよい。しゃがみ中パンチのヒットが確定しているなら、しゃがみ中Pからしゃがみ大パンチで相手をうかせて、小P小K→中Pキャンセル大空中リピーディングパンチのエリアルレイヴが減るぞ。しゃがみ中パンチがガードされるのならばキャンセルパワードレインだ。しゃがみ中パンチガード後ジャンプで逃げる相手には、しゃがみ中パンチからチェーンでしゃがみ大キックを出せば、レバーを上に入れた相手にヒットするぞ。

ちなみにしゃがみ中パンチはガードされても**相手の体力を削る**ことができる。ただし削り殺すことはできないので、その場合はリピーディングパンチをつかおう。


空中リピーディングパンチをガードされた時は前空中ダッシュすれば動けるようになる。

最後にグッドナイトシュガーの使いどころを挙げておこう。

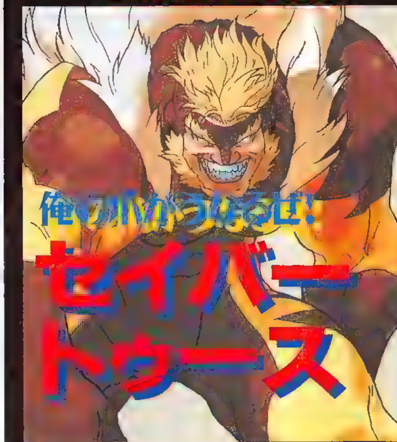
一番確実で効果的なのが相手のヴァリアブルアタック（交代時の攻撃）をガードしてから入れる使い方だ。グッドナイトシュガーを使うならほぼここでつかうのがいいだろう。もちろんエリアルレイヴを入れてもよい。

あとは相手の技に合わせて出す使い方だ。グッドナイトシュガーは出てしばらくは無敵なので、まず負けることはない。ヒットするかしないかわからない状況で使うのはもったいない部分もあるが、流れを変えたい時などに狙っていくのは悪くないだろう。

最も損な使い方は連続技だ。連続技補正がかかってしまうため、単体で使うよりダメージが下がってしまう。エリアルレイヴを入れたほうがずっといいのだ。

今回はここまで。次号ではさらにつっこんだ部分の攻略とパワードレインで吸いとった技をチェックする予定。期待しておいてね。

SABRETOOTH




**何をやるのか初めは迷うが、実はガンガン押せるのだ。**

担当：SHO

## 基本はエリアル

セイバートゥースの必殺技はどれもあまり使えるほうではないので、基本技を中心に攻めていくのが基本となる。

しかし、地上でのチェーンコンボはあまりつながらないので頼りにするのは少し不安。となれば、このゲームの売りでもあるエリアルレイブで攻めていくしかない。

幸いセイバートゥースはエリアルレイブが強いほうなのでこれを武器に攻めていくようにするのだ。

エリアルに持っていくにはまず相手を浮かせなければならないが、浮かせるためのプロセスを考えてみよう。

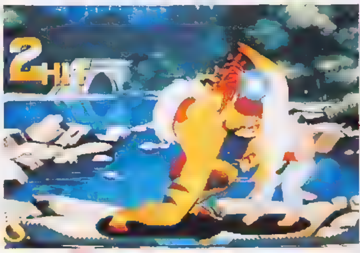
## 浮かすには…

セイバートゥースが相手を浮かすには、しゃがみ大パンチか、立ち大パンチを当てればいいわけだが、立ち大パンチのほうは2発出る技で、そのうちの2発目が当たらないかぎり相手は浮かない。しかも当たると相手が吹っ飛んでしまうので、画面端以外だとエリアルに持っていくのは難しい。

やはり、浮かせ技として使っていくのはしゃがみ大Pがいい。しゃがみ大Pをうまく使うには、しゃがみ小K↓しゃがみ大Pというようにコンボとしてつなげていくのが基本。

実戦ではこれをジャンプ攻撃からつなげれば、3HITからエリアルにつなげるのがベストだ。


しゃがみ小K、

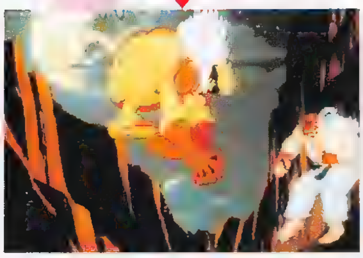

しゃがみ大Pのコンボで浮かすのが基本。

## エリアルから…

セイバートゥースのエリアルレイブは普通に、小P↓小K↓中P↓中K↓大P↓大Kと、つなげるのが大安定。

しかし、大Kまで出してしまうと相手が必ず倒れてしまうので、反撃をくらいやすい。だが、大Pで止めることによって、相手が倒れずに再度打撃で押せるので、大Pで止めるのがおすすめ。


大Kまで出さずに、


大Pで止めるのがよい。

## 空中投げの強さ

その他には、エリアルの途中で空中投げに持っていく方法がある。

セイバートゥースの空中投げは、投げた後にいろんな技をつなげることができるのだ。

例えば、空中投げのあとにバーサークローXを入れることも可能。これはどの場所で空中投げが決まっても入れることはできるのだ。しかし、春麗、キャミィ、ウルヴァリンなどの体重の軽いキャラは空中投げのあとバウンドしてしまうので、バーサークローXの出すタイミングを少し遅らせなくてはならない。

また、画面端で空中投げが決まったときは、その後にダッシュして、立ち小K・立ち大Kキャンセル↓バーサークローXや、ウェポンXダッシュをいれることもできる。

しかし、ダメージ的に考えると、空中投げのバウンドを拾うのではなく、落ちてくる所に直接入れたほうがいい。

これらの行動は、相手が受け身をとらなければ入れることのできる行動で、相手が受け身をとった場合には連続技として、つなげることはできないので注意してほしい。


空中投げ、


小K、


大Kキャンセル…


バーサークローXだ!

## 基本戦法

セイバートゥースはとにかくジャンプ攻撃で押していくのが効果的。

ジャンプ攻撃は、ジャンプ大Kや中K。相手もジャンプしてきたときにはジャンプ大Pが有効だ。

あまりぴょんぴょん跳びまわるとくぐられて投げなどの反撃をくらうので、垂直ジャンプ中Kもまぜてうまく相手を固めよう。

自分が画面端を背負ったときに投げると、相手が受け身をとらないかぎりコンボがつながるので、積極的にねらっていくのがいい。

バーサークロー、ワイルドファング、アームドバーディーの必殺技は、技をキャンセルしてから出すのが基本。

ワイルドファングは決まったら、バウンドを拾うように心掛けよう。

STORM



# 逃げ回っているだけじゃ強くはなれない ストーム

**確かに素早い動きで逃げ回ることも可能だが、攻めにも生かしていこうよ!!**

攻めスト 6カ月計画発動
担当：KKY-いなりん

## 前回の訂正について

本誌No.182に書かれていることは開発バージョンをもとにしていたので、ここで少し訂正しておこう。

まず、すべての必殺技を空中で出すことができると書いてあるが、ハイパーコンボのアイスストームだけは空中で出すことができない。



アイスストームは唯一空中で出すことができない。

次に飛行中のメリットとして、ライトニングアタックのあとに技を出すことができると書いてあるが、こんなことできません。ライトニングアタックのあとに技を出すことができるのは、スーパージャンプ中だけである。ライトニングアタックについては後ほど詳しく説明していこう。

また、空中でパンチボタン同時押しで空中ダッシュができると書いてあるが、これは厳密にいうと「高速移動」であり、パンチボタン同時押し＋レバーで高速移動することができる。だが、ここでは便宜上、高速移動を空中ダッシュと書いていく。

最後にエリアルレイヴ（以後エリアル）について。エリアル中に中or大攻撃を当てると相手を吹っ飛ばしてしまうと書いてあるが、中Ⓟだけは吹っ飛ばさない。また、おすすめエリアルのライトニングアタック×2でゲージ3つ分以上減らせると書いてあるが、こんなに減りません。

## パートナーとしてのストーム

ストームは、相手と真正面からやり合おうとするにはかなりの経験を要するキャラである。ところが、もう1人のキャラの体力回復の時間稼ぎや、ゲージを溜めるために徹底して逃げ回ってプレイすると、お手軽なパートナーとして早変わりする。

これは、このゲームで飛行能力のある3キャラのなかで、一番長い滞空時間を誇るストームの飛行能力によるところが大きい。相手の位置を把握しながら飛行中にレバーを上方向に入れっぱなしにしておいて、相手がスーパージャンプで追いかけてきてもうまく対応していけば、対空性能の良くないキャラにはず〜っと逃げ回ることができてしまう。ただ相手がサイクロップスやマグニートーなどの場合は、飛行しているストームに素早く攻撃できる必殺技を持っているので注意が必要である。

ストームはレバーをどこかに入れっぱなしにしておくと、幾つかのジャンプ攻撃のスキをキャンセルすることができる。完全に割り切ってしまえば、飛行中にレバーを上に入れっぱなしにして大パンチを連打していると、1回の飛行でゲージを2本分ぐらい溜めることができる。



あまり頼らず、要所要所で使っていこう。

確かにこれも有効な戦法の1つではあるが、相手にリードされているような状況で逃げ回っていてもしょうがないので、個人的にこの戦法に頼ることはあまりおすすめしない。まったく使うなとは言わないが適度に交ぜるぐらいが良いだろう。それよりも、こちらから攻めることを考えていこう。

## 攻めストームを目指して ～序章～

その前に、ライトニングアタックについて書いていこう。

この技の特徴は、コマンドを連続で入力することで最高3回まで出せることと、ある程度ならレバーで進行方向を変えられることである。例外として地上で真横に出してしまったときは、まったく制御することができない。

その他に、ライトニングアタックで画面上に消えてしまった場合は、コマンドの追加入力を受け付けてくれなくなってしまう。

次に、1度地上で真横に出してしまうと、なぜかもう1度地上で出すことができない。この奇妙な現象を解除するには、1度地上で真横に出したあとジャンプすればよい。

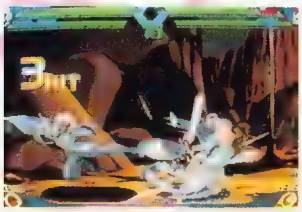
もう1つ奇妙な現象があって、この技はジャンプ攻撃にキャンセルをかけて出すことができるのだが、空中で2HIT目以降に当てた大攻撃（エリアルフィニッシュ）にはキャンセルがかからないのである。

また、ジャンプ中あるいは地上からライトニングアタックを出したあとに空中で技を出すことができないことは最初のほうに書いたが、このときレバーで空中制御することと空中ダッシュをすることは可能である。

さて、攻めストームを目指すためにまず覚えておきたいのが、エリアルについてである。ストームのエリアル開始技は立ち大Ⓚ、大足払い、しゃがみ大Ⓟの3つであるが、しゃがみ大Ⓟに関しては相手を浮かす高さが低いので通常時には他の2つの技を使っていく。

ストームはエリアル中に中Ⓟにつなぐとチェーンが終わってしまうので、相手を浮かせたらスーパージャンプで追いかけて小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓟとつなげていくのが基本エリアルとなる。

密着して立ち大Ⓚや大足払いを当てた場合はよいのだが、実際には地上のチェーンで立ち大Ⓚや大足払いにつないでいくので、技の先のほうが当たることが多い。こういうときは普通にスーパージャンプをしても相手に届かないことがあるので、相手を浮かせてレバーを右上（右向き時）に入れてスーパージャンプをしたら、レバーをそのまま入れながらパンチボタンを同時押しで空中ダッシュをして追いかけていく。



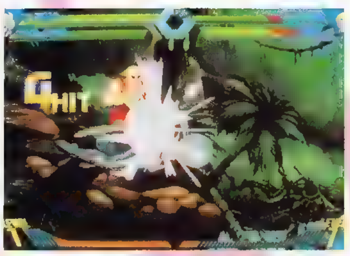
技の先のほうが当たったら、空中ダッシュで追いかけてエリアル。

ストームは画面端限定という強力なエリアルを幾つか持っているので、相手を画面端のほうに吹っ飛ばすことのできる基本エリアルは、攻めストームとして重要な連携である。

最後の大Ⓟで相手を画面端まで吹っ飛ばすことのできる位置ならば、相手を浮かせる→スーパージャンプで追いかけて大Ⓟ→レバー右（右向き時）で空中ダッシュして追いかけて・画面端にいる相手に大Ⓟ→大Ⓚと当てる。これは基本エリアルよりも少し威力が高いうえに、端に追い込んだ相手に続けてラッシュをかけることができる。

また端を絡めないエリアルとして、先ほども少し触れたライトニングアタック×2がある。これが少し進化して相手キャラと浮かせる技によっては、ライトニングアタックを3回当てることができる。

このエリアルの基本的な動きについては…次回以降ということで。



少し複雑な動きをするSJ→ライトニングアタック×3。

## 末長く育てていこう

今回はスペースの都合上でココまで。スイマセン。攻めストームについては次回以降バッチリページを取って載せる予定なので、乞うご期待。

## JUGGERNAUT




**一撃必殺のパワーの持ち主のジャガーノート。だ…だがしかし!?**

担当：ワイルダーKEI

## 力こそ我が神髄

まずは、マーヴルスーパーヒーローズのときとの違いを説明しておいたほうがいいだろう。

一番大きく変わったところは、通常技が連続してつながらなくなったところにある。つまり、小→大、小→中といったコンボがなくなってしまったのである。今まで使っていた人にとっては悲しいが、これでジャガーノートは、まさしく一発屋になったわけだ。

しかし、エリアルレイヴは、MSH時代と同じことがほぼできる。それと、ハイパーコンボであるジャガーノートヘッドクラッシュ。ガードされると反撃を受けるようになった。が、これはジャガノートだけに限ったことではないので、破壊力を考えると反撃されても仕方ない…といったところかな。

## パワーアップ！

ジャガーノートには自らのパワーを上げることのできる、サイトラックパワーアップという技がある。これを使って相手が通常技 or 必殺技をくらうと、体力の減り具合には目を見張るものがある。

この技を使うとジャガーノートの体の色が変わるのだが、この効果がきれるときというのは、通常技や必殺技を出したときだ。これは、相手にヒットするしないにかかわらずになる。



空振りしてもパワーアップの効果は切れてしまうぞ。

## レバー入れ大パンチを使おう

➡＋大Ⓟと入力することで、ダルシムなど目じゃないくらいリーチのあるパンチが出る。

しかし、硬直時間が非常に長いので、このレバー入れ大パンチを出したあとの攻防が非常に大事になってくる。このパンチは自動的に引っ込むまでの間、相手に当たっていようがいまいが、出ている間ならいつでもキャンセルをかけて必殺技を出すことができる。これを利用するのだ。

例えば、このレバー入れ大パンチを相手がガードしたとする。相手もこの技の硬直の長さを知っているので、反撃しにくることだろう。ここで、少しの間相手の出方を見るようにして（レバー入れ大パンチはこのとき出たまま）、相手がダッシュ攻撃をしにくるようならアースクェイクパンチを出す。ジャンプ攻撃をしにくるようならば、対空として小ジャガートノートパンチを出すようにするのだ。これで、対地と対空はある程度カバーできる。ある程度というのは、ハイパーコンボを出されると、やはりヤバイのである。

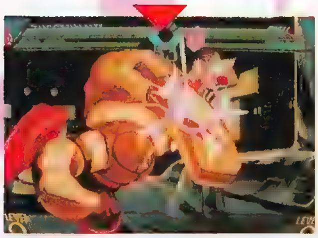
相手が何もしてこないようなら、サイトラックパワーアップかネイルスラムをキャンセルをかけて出しておくといいだろう。レバー入れ大パンチの硬直をキャンセルするためにも使える。



ん!?ガードしやがったか。



地上ではアースクェイク！



対空ならジャガーパンチだ！

## エリアルにいこう

ジャガーノートで相手を浮かすのに使う技は、レバー入れ大パンチとしゃがみ大パンチである。特にレバー入れ大パンチはしゃがみ大パンチより当てやすいので、ここからエリアルレイヴにいってみよう。ヒットしたらすぐレバーを相手方向斜め上に入れて、小Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟと入れていこう。

ただし、キャミィなど軽いキャラには小Ⓟが当たらないので、小Ⓚから入るといいだろう。



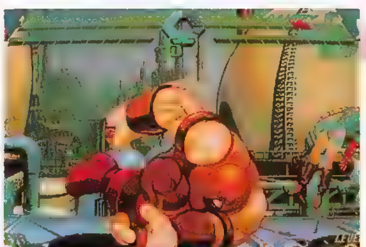
レバー入れ大Ⓟでも浮かせられる。



すかさずエリアルへいこう。

## 投げから追い打ち

ジャガーノートにはⓅ、➡＋中Ⓟ、➡＋大Ⓟ投げ、そしてコマンド投げのネイルスラムという技がある。これらを画面端付近で決めると、落下している最中の相手に追い打ちをかけることが可能だ。その追い打ち技とは、ジャガーノートヘッドクラッシュとレバー入れ大パンチだ。相手の落下にうまく技を合わせて当てるようになろう。一応、投げ→立ち中Ⓟ→ジャガーノートヘッドクラッシュやレバー入れ大Ⓟからエリアルにもいくことができるぞ。



ここで投げられりゃあ！



ヘッドクラッシュ!!この前に立ち中Ⓟを入れてもいい。

以上、基礎知識としてはだいたいこれくらい。それから、大足払い1発でもダウンしてしまうので、スーパーアーマーは過信しすぎると危険だぞ。

それから、ネイルスラムで空中にいる相手もつかめるぞ。

サムスピシリーズの集大成

# サムライスピリッツ 天草降臨™



## 今回は連続斬り入り込み&怒りシステムのチェックだ。

キャッチは前回の誤植なしVer.ね
サムスピ教信者：珈琲　ふりーく

ついに発売された天草降臨。サムスピの最大の魅力であるところの演出が、格段に強化されていい感じ。気になるゲームの部分も前作よりは格段に面白くなっている。様々なシステムが存在するが、普通に対戦するぶんには、わかりやすく遊びやすい。

ただし新システムに関してはなじみがないため、わかりにくい面があるようだ。覚えてしまえばなんでもないので、ここでチェックしておこう。

### 連続斬り入り込み

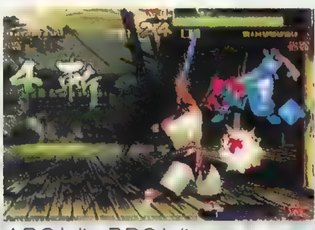
完全な新システムといえるのがこの連続斬り入り込みだ。一見するとサムスピシリーズに似つかわしくなさそうなシステム。果たしてその実態はどうなっているのだろうか。

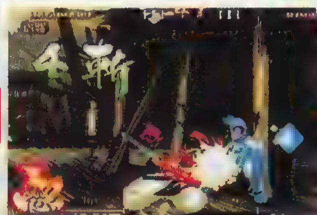
とりあえず出し方を見ておこう。

各キャラには連続斬り入り込み技というのもが存在する。コマンドは全キャラ共通でC+Dだ。この技はぱっと見通常技なのだが、Aボタンもしくは Bボタンで連続斬りという特殊なモードに入ることができる。基本的にはC+Dヒット後、A↓A↓A or A↓B↓C or B↓B↓Cとボタンを順番に押していけばすべて連続ヒットし、最後の技でストップだ。

連続斬り入り込みからは14連斬というものもある。C+C後、レバー前AABBCCABCCCCCと順番にボタンを押していくと、14ヒット(キャラによってはそれ以上)し相手はダウンする。レバーを入れっぱなしにしておかないと、14連斬にはならないので注意しよう。

14連斬を最後まで出すとマ


ABCとか、BBCとか、


AAAとか、


連続斬り入り込みから、

| | | |
|---|---|---|
| CD同時押し | | 連続斬り入り込み |
| | (CD後)A・A・A | 共通技① |
| | (CD後)A・B・C | 共通技② |
| | (CD後)B・B・C | 共通技③ |
| (CD後) ➡AABBCCABCCCCC | | 14連斬 |

| | | |
|---|---|---|
| ABC同時押し | | 怒り爆発 |
| | 怒りゲージ消滅後、ABC同時押し | 連ね斬り |
| | 怒りゲージ消滅後、BCD同時押し | 一閃 |



14連斬が出せる。これで覇王丸は怒りゲージMAXに。


ABC同時押しによる怒り爆発。怒りゲージがなくなった！

イキャラは怒りゲージがMAXになる。ボタン同時押しでゲージを溜めることができなくなった天草降臨で、14連斬は唯一の自分から怒りゲージを溜めることのできる行動だ。14連斬のダメージ自体は低くおさえられているので、14連斬は怒りゲージを溜めるための技と考えてもよいだろう。

現在のところAAA or ABC or BBCを入れるよりは14連斬を入れたほうが良いので、連続斬り入り込み技の優劣が、怒りゲージの溜めやすさの差になっているといえる。

14連斬でダメージをあたえようと思ったら、14連斬を途中でやめるという手もあるが、そのあたりは次号以降で扱っていこう。面白い連携や連続技ができるかもしれない。

## 怒りシステム

天草降臨新システムのもう一つの目玉がABC同時押しによる怒り爆発だ。天草降臨ではこれまでの怒りゲージMAXによる怒りとは別に、ゲージ量とは関係なくいつでもABC同時押しにより怒り爆発という行動がとれる。怒りゲージMAXの状態では、前作同様怒りが覚めない限り武器飛ばし必殺技（全キャラ共通←→↘↓+AB同時押し）を出せる。ABC同時押しによる怒り爆発は、超怒りともいうべき状態である。

怒り爆発の時間は体力が少なければ少ないほど長くなる。体力ゲージの空の部分が怒り時間に交換されるわけだ。この間はABC同時押しによる連ね斬りが出したい放題だが、BCD同時押しによる一閃や武器跳ばし必殺技は1回しか使えないので注意が必要だ。

一度怒りが爆発してしまうと怒りゲージそのものがなくなってしまうため、その試合では2度と怒り爆発は行なえない。一方怒りゲージMAX時の武器跳ばし必殺技は怒りゲージMAXが時間でさめるか、武器跳ばし必殺技がヒットするまで何回でも出せる。

また時間で覚めても、ヒットしても、怒りゲージ自体はなくならないので、またゲージが溜まれば怒りゲージMAX状態になれる。一閃の減りはばかにできないがあまり早い段階で怒り爆発するのは、もったいないようだ。

天草降臨はガード時間や立ち状態でのくらい時間が短くなっている点と、防御崩しの発生が早くなっている点に注意してプレイしよう。

ありがちなのが深めに跳び込んだときにくらい防御崩しやガード防御崩しで反撃されるという形だ。相手が防御崩しを狙っているようならジャンプで回避するとよい。ジャンプはレバーを入れた瞬間から防御崩しを受けないのだ。とはいえ危険であることに変わりはないようだ。

ちなみに防御崩しからは一閃が入る。怒り爆発してからは、まずこれを狙ってみてはいかが？

# 天草四郎時貞




こ〜んなに珠が伸び〜るようになった。通常技は個性豊か。


瘴気断は、最初に珠が回り、当たると魔法陣が炸裂する。


飛び道具はそれほど隙がなくて使い易い感じだ。

| 天草四郎時貞 | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| 逢魔刻（前）<br>↓↘→+D | 逢魔刻（前）<br>↓↘→+D |
| 逢魔刻（後）<br>↓↙←+D | 逢魔刻（後）<br>↓↙←+D |
| ☆死霊刃●<br>↓↘→+斬る | ☆冥府魔障弾●<br>↓↘→+斬る |
| 汝、暗転入滅せよ●<br>（発動）→↓↘+斬る<br>（攻撃）斬る<br>（中止）D | 汝、暗転入滅せよ●<br>（発動）→↓↘+斬る<br>（攻撃）斬る<br>（中止）D |
| 天照封凰掌●<br>↓↙←+斬る | 戒烈掌<br>→↓↘+D |
| 瘴氣断●<br>→↓↘+D | 降魔招来破●<br>↓↙←+斬る |
| 武器飛ばし | |
| 凶冥十殺陣●<br>←→↘↓+AB | 凶冥十殺陣●<br>←→↘↓+AB |

●…武器あり時に使用可能

☆…怒ゲージMAX時パワーUP

プレイヤーの使った天草は、正義の天草。とは言っても、基本的な技の数々は、前作と大きく変わっていない。もちろん、小足払いは連続でつながらなくなっているので安心。

必殺技は、移動技の逢魔刻がほとんど隙がなく、出しまくっても平気。ただし、コマンド投げは移動中でも投げられてしまう。

変わったのは瘴気断で、珠が自分の周りを回って相手をはじき返すようになった。他の飛び道具は、隙が少なくなって全体的に使いやすい。

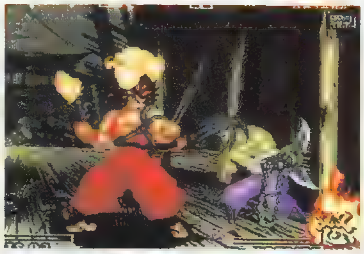
大きく変わったのはむしろ通常技。リーチがすごく長くなったが、その分やられ判定があるので注意が必要だ。

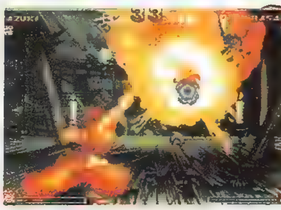
# 風間火月

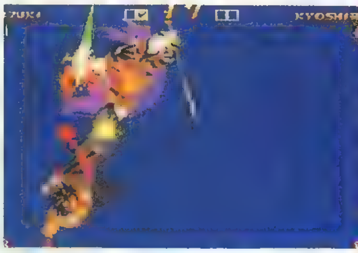
| 風間火月 | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| 焦熱魂●<br>↓↘→＋任意のボタン | 愚連脚（3回連続入力）<br>→↓↘＋任意のボタン<br>←＋任意のボタン<br>→＋任意のボタン |
| ☆大爆殺●<br>→↓↘＋任意のボタン | |
| 災炎●<br>↓↙←＋任意のボタン | ☆六道烈火●（3回連続入力）<br>↓↘→＋A<br>↓↘→＋B<br>↓↘→＋C |
| 炎滅●<br>←↓↙＋任意のボタン | |
| 炎返し<br>ふっとび中AC | 炎滅●<br>←↓↙＋ボタン |
| 武器飛ばし | |
| 暴爆、火炎撃●<br>←→↘↓＋AB | 炎邪覚醒●<br>←→↘↓＋AB |

☆…怒ゲージMAX時パワーアップ

火月は火を使った必殺技が多く、当たれば爆発したりするのでやっていて気持ちいいキャラだ。
　特に注目したいのが、災炎という必殺技だ。この技はそれ自体で攻撃することはできないが、他の必殺技の攻撃力を上昇させる効果がある。最大3回まで上げられて、使うときもボタンによってどのくらいの強さで攻撃するかを選択できるのだ。つまり、3段階目まで上げていた場合、1つだけ使って残り2つはとっておく…なんてこともできる。3つ使って当てた場合、体力を3分の1以上奪う超強力な攻撃力になる。もうウハウハだ。


これが災炎。最大3つまでつけられるぞ。


接近戦で使う打撃技「大爆殺」。災炎との組み合わせが重要。


羅刹の紅蓮脚は3回連続つなぐのが難しい。



# 風間蒼月

| 風間蒼月 | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| ☆月光●<br>→↓↘＋斬る | 死月<br>ジャンプ中　↓↙←＋斬る |
| 浮月●<br>↓↘→＋任意のボタン | 円月●<br>ジャンプ中　→↓↘＋斬る |
| 月隠れ●<br>↓↙←＋斬る | ☆月輪波（地）●<br>↓↘→＋斬る |
| | ☆月輪波（空）●<br>ジャンプ中　↓↘→＋斬る |
| 武器飛ばし | |
| 消波・風月斬●<br>←→↘↓＋AB | 月昇・水柱波●<br>←→↘↓＋AB |

☆…怒ゲージMAX時パワーアップ

蒼月は水を操るキャラで、その必殺技は水を使ったものばかり。修羅は浮月（水球を空中に浮かべる）を置いてからの攻撃がメインとなりそうだ。これに加え、月光（地上から水柱を吹き上げる）や月隠れ（瞬間移動）を混ぜて闘うことになるだろうが、月隠れは前後にスキがあるので、あまり多用するのは危険。
　羅刹で注目すべき技は円月だ。これは泡に入って空中停止する技で、ガード効果もある。小中大で技の持続時間が変化。死月はじゃがみガード不可の投げ技で、武器無しで使える唯一の必殺技といえる。月輪波は、地上でも空中からでも撃てる飛び道具。


浮月を目の前に置いて盾にするか、背後にしかけるか。さて。


死月は立ちガードしていないとこのとおり。昇りで出すといいかも。


水泡に入っている間は、ガードできる。ぜひ使いこなしたい。



# 覇王丸



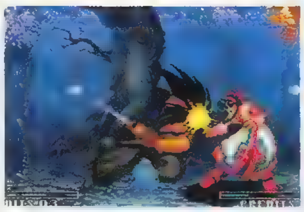
| 覇王丸 | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| 奥義　旋風裂斬●<br>↓↘→+斬る | 奥義　旋風裂斬・刹●<br>↓↘→+斬る |
| ☆奥義　弧月斬●<br>→↓↘+斬る | ☆奥義　弧月斬●<br>→↓↘+斬る |
| 奥義　疾風弧月斬●<br>踏み込み中→↓↘+斬る | 奥義　疾風弧月斬●<br>踏み込み中→↓↘+斬る |
| 奥義　烈震斬●<br>←↓↙+斬る | 剛波<br>→↓↘+D |
| | 旋風波●<br>↓↘→+D |
| | 凪刃●<br>←↓↙+斬る |
| 武器飛ばし | |
| 秘奥義　天覇封神斬●<br>←→↘↓+AB | 秘奥義　天覇断空烈斬●<br>←→↘↓+AB |

☆…怒ゲージMAX時パワーアップ

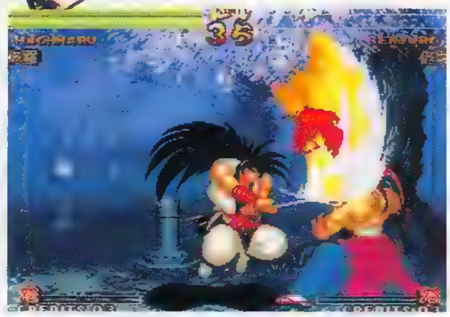
前作で身につけた技をことごとく廃した修羅覇王丸。し……かしその分、旋風裂斬の隙が小さくなっていたり、烈震斬……がしゃがみガード不可になっていたりと基本的な技の性能は上がっている。読み合いを楽しみたい玄人向きかも。

一方の羅刹は相変わらず、旋風裂斬・刹や剛波から追い打ち可能な連続技キャラ。ただし、旋風波はしゃがみガード可能になっており、連携からそのまま連続技に、といった戦法は通用しなくなっているぞ。

ちなみに斬鉄閃（遠距離立ち大斬り）は怒りゲージMAX時に出すと斬鋼閃になるのだ。

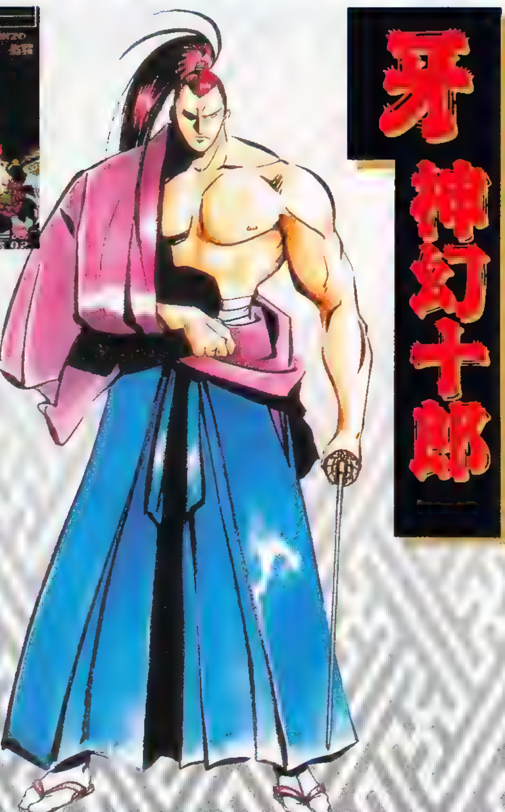


これが当たりゃあこっちのもんだぜ！死んどけ。



完全な中段に生まれ変わった烈震斬。こいつで間合いを詰めろ。

# 牙神幻十郎

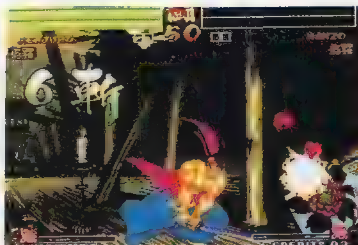


| 牙神幻十郎 | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| ☆桐覇　光翼刃●<br>→↓↘+斬る | ☆桐覇　光翼刃●<br>→↓↘+斬る |
| 三連殺●<br>↓↘→+斬る | 三空殺●<br>↓↘→+斬る |
| 桜華斬●<br>↓↙←+斬る | 裏桜華・菖蒲●<br>↓↙←+斬る（※6） |
| 雫刃●<br>→↓↘+D | 百鬼殺●<br>↓↙←→+斬る |
| 紅●<br>←↓↙+斬る | 紫暮●<br>←↓↙+斬る |
| 武器飛ばし | |
| 五光斬●<br>←→↘↓+AB | 裏五光●<br>←→↘↓+AB |

☆…怒ゲージMAX時パワーアップ

修羅幻十郎は今回もやはり牙・爪・燐の三連殺がメイン。「一つ」と「二つ」の後にそれぞれ返しを決め計5斬になるのも相変わらずだ。三連殺によるめくりとコマンド投げ「紅」によって、相変わらずオールマイティに闘えそう。

羅刹のほうも、裏桜華・菖蒲がボタン押しっぱなしで跳ね返り、しゃがみガード不可というのも相変わらず。修羅、羅刹ともに小足払いから連続技は入らなくなったが遠距離しゃがみ中斬りが足下を払う下段に変更。キャンセル三連殺、三空殺が連続技に。



猪鹿蝶っ！中斬りから3連殺返し付きで6斬んっ！



裏桜華・菖蒲。ここから2択だ！



怒り状態で連続ヒットする桐覇・光翼刃。こりゃ狙うしか。

# ナコルル



| ナコルル | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| ☆アンヌ　ムツベ●<br>←↙↓+斬る（※1） | カムイ　リムセ<br>←↓↙+斬る（※2） |
| レラ　ムツベ●<br>→↓↘（↓↘→）+斬る | 狼にまたがる<br>↓↙←+任意のボタン |
| カムイ　リムセ<br>←↓↙+斬る（※2） | 狼から降りる(前方・真上・後方)<br>(前方) ↗or→or↘+D<br>(真上) ↑or↓+D<br>(後方) ↖or←or↙+D |
| 鷹に掴まる<br>↓↙←+D | |
| 鷹掴まり攻撃【横／下】<br>AorB／C | 狼乗り立ち攻撃【横／上】<br>AorB／C |
| ☆カムイ　ムツベ<br>鷹につかまった状態からAB | 狼乗りしゃがみ攻撃【横／斜め下】<br>レバー下方向AorB／C |
| シチカプ　エトゥ<br>↓↙←+斬る | 狼乗りジャンプ攻撃【横／上】<br>ジャンプ中AorB／C |
| | ☆メル　シキテ<br>←↙↓+斬る |
| | ☆カント　シキテ<br>→↓↘+斬る |
| | 分離攻撃(メルorカントシキテ中)<br>レバー方向+Cボタン |
| | イメル　シキテ<br>ジャンプ中↓↘→+斬る<br>(or→↓↘+斬る) |
| | エプンキネ　シキテ<br>ナコルルが倒れた時AC |
| 特殊技 | |
| カムイフム　ケスフ<br>ジャンプ中↓+Dボタン | カムイフム　ケスフ<br>ジャンプ中↓+Dボタン |
| 空中投げ | |
| レラ　キシマ　テク<br>ジャンプ中↓+Cボタン | レラ　キシマ　テク<br>ジャンプ中↓+Cボタン |
| 武器飛ばし | |
| エレルシ　カムイ　リムセ<br>←→↘↓+ABボタン | ヌベキ　カムイ　シキテ●<br>←→↘↓+ABボタン |

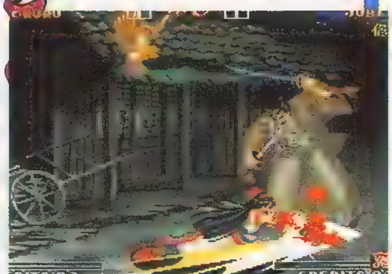
☆…怒ゲージMAX時パワーアップ

修羅ナコルルで大きく変わったところと言えば、ママハハ技がシチカプ エトゥ（相手をつつき、ひるませる）1つに統一されたこと。そしてもう一つがアンヌ ムツベが途中で緊急停止可能になったことだろう。

一方の羅刹もアンヌ ムツベの2大必殺技を失ったが、狼に乗った状態下段攻撃が可能になり、狼による突進技が攻撃判定を持つようになった。狼ダッシュで裏に回り込むこともできる。そうそう、旧しゃがみ大斬り(回転斬り)がしゃがみ中斬りとして復活したぞ。



狼斬りキャンセルでメル　シキテ→分離で3斬！乗ってからが勝負だ。


緊急停止可能で奇襲技としての価値が一段と上がったアンヌ　ムツベ。

# リムルル



| リムルル | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| カムイ　シトゥキ<br>←↓↙+斬る | ☆ルプシ　トゥム<br>→↓↘+斬る |
| コンルシラル<br>ジャンプ中↓+斬る | コンル　メム<br>↓↙←+斬る |
| コンル　メム<br>↓↙←+斬る | ルプシ　クアレ（トィトィ）<br>↓↘→+斬る |
| ルプシ　クアレ（ニシ）<br>↓↘→+斬る | ウプン　オプ<br>→+斬るボタン連打 |
| ☆コンルノンノ<br>→↓↘+斬る | |
| 武器飛ばし | |
| ルプシ　カムイ　エムシ（ニシ）<br>←→↘↓+AB | ルプシ　カムイ　エムシ(トィトィ)<br>←→↘↓+AB |

☆…怒ゲージMAX時パワーアップ


カガみだぁー！

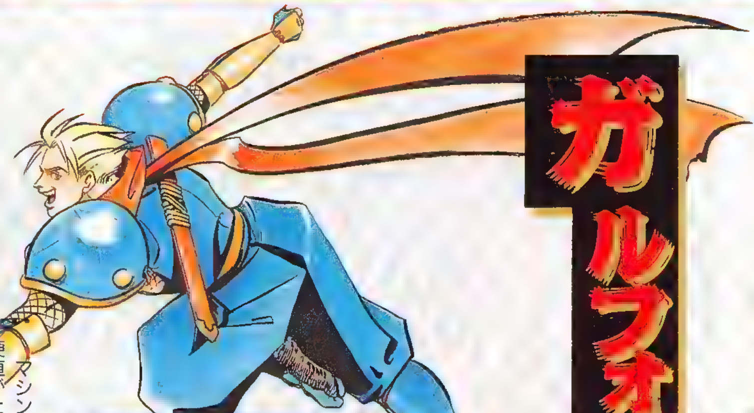

修羅の山なりな軌道に対し羅刹のルプシクアレは下から。


怒りMAXだとコンルノンノがパワーアップするぞ。

●修羅
今回のカムイシトゥキは鏡だけでなく、写真のように氷柱を出し攻撃することができるようになった。もちろん鏡の部分で飛び道具を跳ね返すことも可能だ。コンルシラルはさらにジャンプすることができるのだが、そのまま乗っかっていた場合リムルルがバランスを崩し落っこちてしまうようになった。コンルノンノは出が早くなり対空として使っていけそうだ。

●羅刹
ルプシトゥムはコマンドが変わり、ボタンによって対空・上段・下段が出せる。
ルプシクアレは修羅とは違う軌道だ。

# ガルフォード



| ガルフォード | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| プラズマブレード<br>↓↘→+斬る | プラズマファクター【立ち/しゃがみ】<br>↓↘→+AorB |
| シャドーコピー【ライト/レフト】<br>→←↙↓↘→+AorB | ☆プラズマブレイク<br>→+斬るボタン連打 |
| レプリカアタック【ヘッド/リア】<br>→↘↓↙←+ACorBD | シャドーコピー【ライト/レフト】<br>→←↙↓↘→+AorB |
| イミテイトレプリカ【ヘッド/リア】<br>ダメージ中にACorBD | レプリカアタック【ヘッド/リア】<br>→↘↓↙←+ACorBD |
| ☆ラッシュドッグ<br>↓↙←+A | イミテイトレプリカ【ヘッド/リア】<br>ダメージ中にACorBD |
| マシンガンドッグ<br>↓↙←+B | ストライクヘッズ<br>→↓↘+任意のボタン |
| レプリカドッグ<br>↓↙←+C | D.S.H(※4)<br>踏み込み中→↓↘+ボタン |
| オーバーヘッドクラッシュ<br>↓↙←D | ライトニングスラッシュ<br>↓↘→+C |
| 空中投げ | |
| スターダストドロップ<br>ジャンプ中↓+C | スターダストドロップ<br>ジャンプ中↓+C |
| 武器飛ばし● | |
| D.M.S.H.【ヘッド/リア】(※3)<br>←→↘↓+ABorCD | L.S.T.(※5)<br>←→↘↓+AB |

(※3)ダブルメガストライクヘッズ　(※4)ダッシュストライクヘッズ　(※5)ライトニングストライクスリー
☆…怒ゲージMAX時パワーアップ

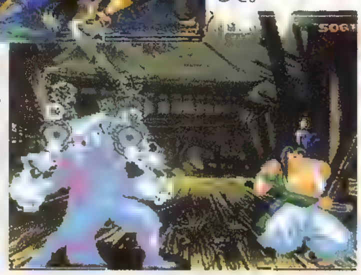
修羅から見ていくと、犬技の性能が格段にアップしたことが挙げられる。したがって前作よりも犬技に頼った戦法になるだろう。

マシンガンドッグは自分の硬直がとけるのが速くなったので、相手に咬み付いている間の追い打ちがやりやすい。レプリカドッグも硬直が少なくなったので上からパピーに攻めさせ自分は横から下段といった攻めが展開できる。

羅刹のほうは新技プラズマブレイクが使える。自ら雷をまとい、近づいてきた相手が触れるとダメージを与えるのだ。対空性能もかなり高いのでドンドン使っていこう。



マシンガンドッグの後はすぐに動けるぞ。



新技プラズマブレイク。触った相手を感電させる。

# 服部半蔵



| 服部半蔵 | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| 忍法　☆爆炎龍<br>↓↙←+斬る | 忍法　☆爆炎龍<br>↓↙←+斬る |
| 忍法　影分身<br>→←↙↓↘→+AorB | 忍法　影分身<br>→←↙↓↘→+AorB |
| 忍法　うつせみ天舞<br>→↘↓↙←+AC | 忍法　静音<br>↓↓+斬る |
| 忍法　うつせみ地斬<br>→↘↓↙←+BD | 忍法　猿舞<br>←↓↙+任意のボタン |
| 忍法　身代わりの術=仏(天舞)<br>ダメージ中AC | 烈風手裏剣<br>ジャンプ頂点付近で↓↘→+斬る |
| 忍法　身代わりの術=鬼(地斬)<br>ダメージ中BD | 忍法　爆炎微塵隠れ<br>→↓↘+任意のボタン |
| 烈風手裏剣<br>ジャンプ頂点付近で↓↘→+斬る | |
| モズ落とし<br>→↓↘+斬る | |
| モズ落としー颯ー<br>踏み込み中→↓↘+斬る | |
| 空中投げ | |
| 空転撃<br>ジャンプ中↓+C | 空転撃<br>ジャンプ中↓+C |
| 武器飛ばし | |
| 封じ手　微塵隠れ<br>←→↘↓+AB | 封じ手　毒龍<br>←→↘↓+AB |

☆…怒ゲージMAX時パワーアップ

まずはモズ落としから。これはダッシュと通常の2種類あるが、基本的にダメージは抑えられており、なんと衝撃的なことにガルフォードのストライクヘッズよりも減らなくなってしまった。が、しかし、その場モズ落としをCボタンでかけた場合は別。これはすごく派手なグラフィックでしかもダメージも半端じゃないのだ。狙いはコレ一つだけである。

次に爆炎龍。前作のように一度端までいってから戻ってくるというものではなくなったが、今回はAなら出が超速く、Cなら弾速がすさまじく速いというふうに調整されたぞ。



モズ落としをCボタンでかけるとダメージが大幅アップ。



やはり半蔵といったら爆炎龍。弾速の速いこと速いこと。

# 緋雨閑丸





密着からバックジャンプの昇りで大斬りを出したところ。

小雨から、



雷雨！3ヒットするが、ガードされると危険。



| 緋雨閑丸 | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| 緋刀流　五月雨斬り●<br>↓↙←＋斬る | 緋刀流　時雨●<br>ジャンプ中↓＋斬る |
| 緋刀流霧雨刃（怒り時　豪雨●）<br>↓↘→＋斬る | 緋刀流　小雨●<br>ジャンプ中↑＋斬る |
| 緋刀流　氷雨返し●<br>↓↘→＋D | 緋刀流　雷雨●<br>（小雨）　動作中に斬る |
| 緋刀流　真・雨流れ狂落斬●<br>暫くD押しっ放しで離す | ☆緋刀流霧雨刃（怒り時　豪雨●）<br>↓↘→＋斬る |
| ☆緋刀流　梅雨円殺陣<br>→↓↘＋斬る | 緋刀流　真・雨流れ狂落斬●<br>暫くD押しっ放しで離す |
| | 緋刀流　梅雨円殺陣●<br>→↓↘＋斬る |
| 武器飛ばし● | |
| 緋刀流禁じ手　霾雨強風斬<br>←→↘↓＋AB | 緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃<br>←→↘↓＋AB |

…怒ゲージMAX時パワーアップ

なんか、さらにかわいくなってしまった閑丸。もう男のコというには無理が…。

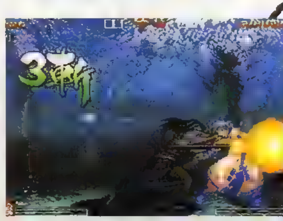
さて、気になるキャラ性能だけど、最大の変更点はジャンプ大斬りが変わったところだろう。しゃがんでいる相手に当たらなくなったために、前作の閑丸の基本戦法が使えなくなってしまったのだ。空中ガードがなくなった点も閑丸には不利。いかに地上戦をうまく闘うかが勝負のわかれめになるだろう。

他の目立つ変更点としては、雨流狂落斬の技名とコマンドが変わったことと、小雨から雷雨という新技が出せるようになったことだ。今回は羅刹からも目が離せないぞ！

# 橘右京



ツバメ六連。病人がこんな激しい動きをしてはいけませんねー。



雲雀。この後追い打ちを入れることができるぞ。



ツバメ返し。一応、ツバメの形が見える…でしょ？



| 橘右京 | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| 非剣　ささめゆき<br>↓↙←＋D | 雲雀●<br>↓↙←＋D |
| 秘剣　ささめゆき●<br>↓↙←＋斬る | 秘剣　ささめゆき・閃●<br>↓↙←＋斬る |
| ☆秘剣　ツバメ返し●<br>ジャンプ中　↙↓↘→＋斬る | ☆秘剣　ツバメ返し●<br>ジャンプ中　↙↓↘→＋斬る |
| 秘剣　朧刀●<br>↓↘→＋斬る | 秘剣　陽炎●<br>↓↘→＋斬る |
| 武器飛ばし● | |
| ツバメ六連<br>←→↘↓＋AB | 夢想残光霞<br>←→↘↓＋AB |

…怒ゲージMAX時パワーアップ

●修羅

羅刹にもいえることだが、ツバメ返しは今までどおり昇りで出すことができるが、しゃがんでいる相手に当たるのは弱のみ。バックステップからも出せるけど、相変わらずツバメが飛ばない。ツバメ六連は前作同様しゃがみガード不可能で、使い方によっては強い技になるだろう。

●羅刹

雲雀は写真では3斬とあるが、実際はつながってなく途中でガードできる。

秘剣陽炎は前作では追い打ちが入ったが、今回は今のところ入れることができない。

# 首斬り破沙羅

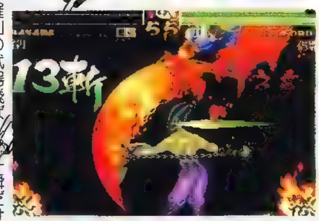
| 首斬り破沙羅 | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| 刺し足<br>ジャンプ中↓+D | 刺し足<br>ジャンプ中↓+D |
| ☆友引●<br>→↓↘+任意のボタン | ☆影出●<br>→↓↘+斬る |
| 影縫い●<br>↓↘→+斬る | 影吸い<br>↓↙←+任意のボタン |
| 影吸い<br>↓↙←+任意のボタン | 空刺し●<br>ジャンプ中↓↘→+斬る |
| 空刺し●<br>ジャンプ中↓↘→+斬る | 地刺し●<br>↓↘→+斬る |
| 鵺魂●<br>←↓↙+斬る | 影騙し<br>←↓↙+ボタン |
| 特殊技 | |
| 頭骨割り<br>ジャンプ中↙or↘+D | 頭骨割り<br>ジャンプ中↙or↘+D |
| 武器飛ばし● | |
| 影舞い・酬<br>←→↘↓+AB | 影舞い・夢弾<br>←→↘↓+AB |

☆…怒ゲージMAX時パワーアップ




修羅の武器飛ばし。裸のねーちゃんにバピーも興奮気味？






羅刹の武器飛ばし。一瞬だけ見える貴重なグラフィック。

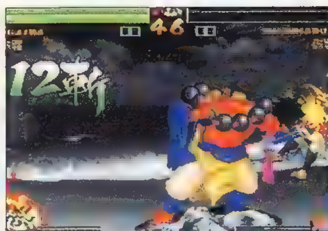
●修羅
まず影縫いの出が早くなり前作よりは使いやすい技になった。
鵺魂は前作同様出が遅いんだけど、極端に飛ぶ速度が遅いので相手のリズムを崩すのに使えそう。

●羅刹
今回の羅刹バサラの注目技影騙し。今回は本体が突っ込むことができず、すべて偽者が飛んでいくようになった。
有効な使い方としては、前ジャンプする偽者を出し、相手に立ちガードさせて本体の足払いで転ばす、といった感じだ。
修羅・羅刹共通の空刺しはバックステップからもOK。

# 花諷院骸羅

| 花諷院骸羅 | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| ぶちのめし●<br>ジャンプ中↓+任意のボタン | 百貫落とし<br>ジャンプ中↓+任意のボタン |
| ☆かちあげ●<br>→↓↘+斬る | 喝！<br>↓↘→+斬る |
| みだれうち●<br>↓↘→+斬る | ☆円心殺●<br>↓↙←→+斬る |
| 地震丸●<br>↓↓+任意のボタン | |
| つかむぞ～　掴み天井<br>←↓↙+A | |
| つかむぞ～　石頭<br>←↓↙+B | |
| つかむぞ～　尻めくり<br>←↓↙+C | |
| 武器飛ばし● | |
| ☆拳舞<br>←→↘↓+AB | 仁王爆雲殺<br>←→↘↓+AB |

☆…怒ゲージMAX時パワーアップ




修羅の武器飛ばし・拳舞。前作と同じだ。



羅刹の武器飛ばし。和狆より迫力無いのは骸羅が巨体だから？



●修羅
つかむぞ～シリーズは、今回の骸羅はガードキャンセルができないため、決めにくそうだが、このゲーム自体のガード時間が短いためガードキャンセルっぽく使っていけるぞ。

●羅刹
円心殺は前作でいう円心殺～地で、～天はなくなってしまった。この技は前作同様投げ技なのでガードできない。さらに掴んだ後もレバーを回せば、いつもより回転が激しくなるのも前作と同じだ。
武器飛ばしも変わってやっと和狆とのつながりができたようだ。

# シャルロット

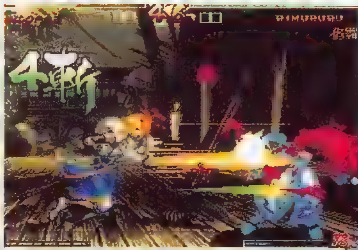
| シャルロット | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| パワーグラデーション● →↓↘+斬る | ☆パワーグラデーション● →↓↘+斬る |
| スプラッシュファーント● →+斬るボタン連打 | リオンランセ● ↓↘+D |
| ☆トライスラッシュ● ↓↘→+斬る（※8） | ☆バイオネットラージュ● ↓↘→+斬る |
| 武器飛ばし● | |
| スプラッシュグラデーション ←→↘↓+AB | クリスタルローズ ←→↘↓+AB |

（※8）押している間は発射しない ☆＝怒りゲージMAX時パワーアップ

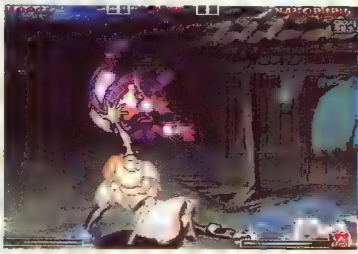
シャル様ご帰還！この日をどれだけ待ちわびたことか。今回のシャルロットは真サムのシャルロットをベースに、斬紅郎システムの味付けをした形になっている。

修羅は真サムの面影を色濃く残している。目に付く変更点は、トライスラッシュがボタン押しっぱなしで発射のタイミングを変えられるようになったことだ。

羅刹は新技が3つ存在する。リオンランセは往年の投げ技の名前だが、スライディング(下段)からあのモーションで投げてくれる。バイオネットラージュは限りなく飛び道具に近い突き技。クリスタルローズは乱舞系の技だ。



スプラッシュグラデーションも暴発しにくくなった。



リオンランセ。初代のときの凶悪さといったら…。



バイオネットラージュ。このリーチの長さたるや。



# タムタム

| タムタム | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| パグナ・パグナ● →+斬るボタン連打 | ガブル・ガブル ↓↘→+C |
| ムーラ・ガブル　上 ↓↘→+斬る | ムーラ・ムーラ【上／下】 ↓↘→+AorB（※9） |
| ムーラ・ガブル　下 ↓↙←+斬る | ☆パグナ・デオス ←↓↙+斬る |
| ☆アハウ・ガブル →↓↘+斬る | |
| パグナ・デオス ←↓↙+斬る | |
| 武器飛ばし | |
| アハウ・ティウワカン ←→↘↓+AB | アハウ・ティウワカン ←→↘↓+AB |

（※9）連続入力可能 ☆＝怒りゲージMAX時パワーアップ

まず、旧タムタムユーザーに残念なお知らせ。昇りジャンプ斬りがしゃがんでいる相手に当たらなくなってしまったのだ。でもそれ以外はかなり同じ感覚でいける。斬り技は絶大なリーチを誇り、蹴り技も豊富だ。ムーラ・ガブルは上、下に撃ち分けることが可能で、アハウ・ガブルも隙なく連発できる。お楽しみの武器飛ばし技、アハウ・ティウワカンはアハウ・ガブルのパワーアップバージョン。派手だぞ。

さて一方の羅刹タムタムだが修羅に輪をかけて奇妙。コマンド投げのガブル・ガブルは仮面の牙で相手を「くいまくる」のだ。



すごい精霊君！アハウ・ティウワカン！



今回もお世話になります精霊君。



これはやっぱり本物を見てもらったほうが…。



# 柳生十兵衛

| 柳生十兵衛 | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| 喝咄　水月刀●<br>↓↘→＋斬る | ☆喝咄　水月刀●<br>↓↘→＋斬る |
| ☆二ッ角羅刀●<br>→↓↘＋斬る（※７） | 柳生　心眼刀・天羅●<br>↓↙←＋C |
| 八相発破●<br>→＋斬るボタン連打 | 柳生　心眼刀・相破●<br>↓↙←＋B |
| | 柳生　心眼刀・水月●<br>↓↙←＋A |
| | 柳生　双月陣●<br>（壱の太刀）↓↘→＋AB |
| | （弐の太刀）↓↘→＋A<br>（参の太刀）↓↘→＋B |
| 武器飛ばし● | |
| 絶　水月刀<br>←→↘↓＋AB | 激　双嵐陣<br>←→↘↓＋AB |

（※７）強のみヒット後↓＋Cで追い打ち斬り　☆＝怒りゲージMAX時パワーアップ

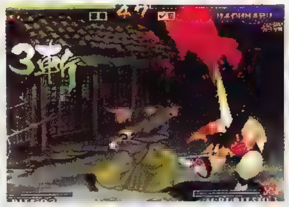
サムライシリーズの柳生十兵衛が待望の復活。そのシブい魅力は健在だ。

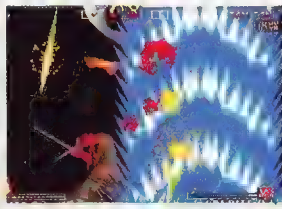
修羅はオーソドックスタイプ。二ッ角羅刀は、小で出すと移動距離が短く、ダッシュ代わりに使える。

羅刹の心眼刀は、いわゆる当て身（斬り）である。相破は通常攻撃と、水月はなんと下段斬りを取れる。スキがありリスクもあるが、決まれば威力が大きい。

双月陣は、ガードを崩す攻撃。ガードしている相手を崩せるが、ガードしていない無防備な相手には、逆にかすりもしない。壱の太刀が決まったら連続入力で弐の太刀、参の太刀を決めよう。


柳生十兵衛と言ったら水月刀。高性能を誇る飛び道具だ。


双月陣はガードしている相手を崩す技。３回まで連続入力可能。


よりハデになった絶　水月刀。ただの水月刀と使いわけよう。



# 千両狂死郎

| 千両狂死郎 | |
|---|---|
| 修羅 | 羅刹 |
| 必殺技 | |
| ☆火炎曲舞<br>←↓↙＋斬る | 八岐大蛇<br>↓↘→＋斬る |
| 回天曲舞●<br>→↓↘＋斬る | 血風独楽●<br>→↓↘＋斬る |
| 蝦蟇地獄●<br>↓↘→＋D | 狂死郎宴舞●<br>↓↘→＋D |
| 大津波●<br>↓↘→＋斬る | ☆跳尾獅子・乱心●<br>↓↙←＋斬る |
| 血煙曲輪●<br>ジャンプ中↓＋斬る | |
| 跳尾獅子●<br>↓↙←＋斬る | |
| 武器飛ばし● | |
| 荒事師狂死郎〝鬼の舞〟<br>←→↘↓＋AB | 荒事師狂死郎〝血肉の舞〟<br>←→↘↓＋AB |

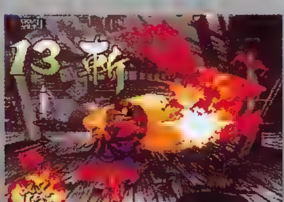
☆＝怒りゲージMAX時パワーアップ

性能的には、必殺技のコマンドが大幅に変更となった。蝦蟇地獄などは非常に出やすくなって、基本的には扱いやすくなったと言えるだろう。

修羅の大きな変更点は、血煙曲輪の性能が変わった点だ。しゃがみガード不可に戻り、ダメージもそこそこあり、ヒットすると相手はダウンする。当然バックダッシュ時でも出せ、使用頻度はかなり高くなるだろう。

羅刹の大きな変更点は、血肉の舞が復活したこと。あとは回天曲舞・地の名前が変わり、強力な対空技になった。




まさしく血肉の舞。

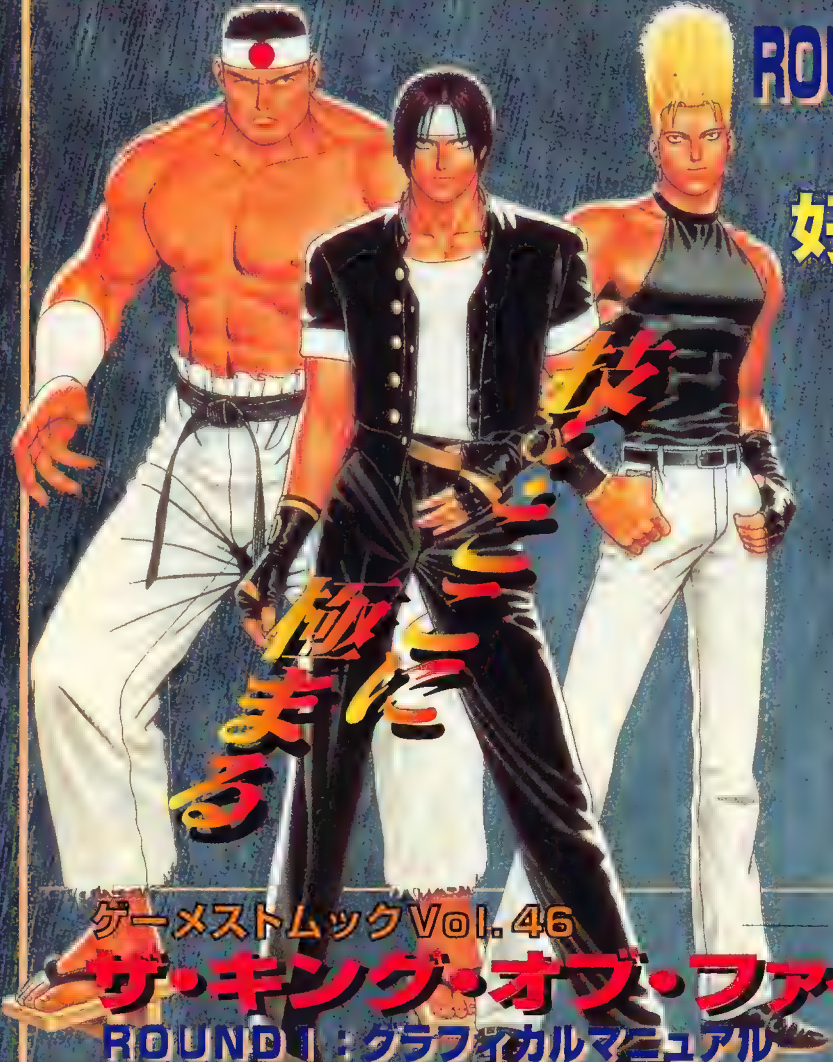

八岐大蛇もなんかものすごいことに。


血煙曲輪の実用度がアップした。

ゲーメストムックVol.54

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

## ROUND2:テクニカルマニュアル




**好評発売中** 定価1,280円

K.O.F'96対戦でキミが勝利をつかむために必要なもの。それがこの「ROUND2:テクニカルマニュアル」だ!「攻略」と一言では済ませられない内容がギッシリと詰まっている。システムから基礎操作に始まり、各データを掲載、めくりやジャンプ軌道、キャラ別攻略まで多岐にわたって展開している。全キャラのエンディングもこれでばっちり!ビギナー・ヘビーユーザーとも満足のいく本に仕上がっているはずだ!!

ゲーメストムックVol.46

―― ここからすべてが始まる ――

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

### ROUND1:グラフィカルマニュアル

すべてのK.O.F'96ファイターに贈る。
基本技、必殺技、超必殺技を完全収録!

全国の書店・コンビニで好評発売中!!
定価780円

©SNK 1996

K.O.Fムック ROUND.3

## 「K.O.Fファンブック」始動!!

皆のK.O.Fに対する熱い想いが一冊になる!!

11月25日発売決定 価格未定

ゲーメストビデオ

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

最強の闘志たち、3たび結集
本気で熱くなる、超実践的ビデオの出現だ!

絶賛発売中
定価4800円 商品番号:GV−29

© SNK 1996

KOFムック ROUND3

# 「KOFファンブック」

## KOFファンの、KOFファンによる、KOFファンのためのファンブック

● 誰も知らないキャラクターの秘密、内緒の設定を大公開！
● サービスサービスぅ♥女性キャラクターの私生活
● KOF'96の設定資料全掲載！
● その他、面白企画が満載！

巻頭グラビア 特別企画

### 京&庵 アイドル化計画！

もし京と庵が実在のタレントだったら？
二人の魅力、たっぷり見せます！

夢の対談実現！

### 野中政宏（草薙　京）・安井邦彦（八神　庵）

ファン必見！
京と庵役の声優の対談だ！

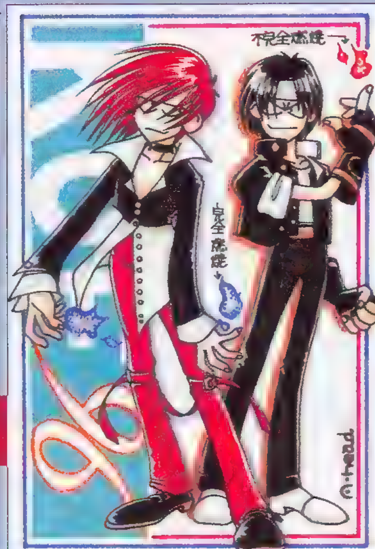
### さとう珠緒（麻宮アテナ役）インタビュー

超力戦隊オーレンジャーにも出演の珠緒ちゃんの素顔に迫る！

読者投稿一挙掲載！

なんと賞金総額100万円！
優秀作はネオジオワールドに展示されるぞ！

（東京都　ACID HEAD）



皆のKOFに対する熱い想いが一冊になる！

[◇11月25日（月）発売決定◇予価980円◇]

---

好評発売中！

# サイキックフォース PSYCHIC FORCE



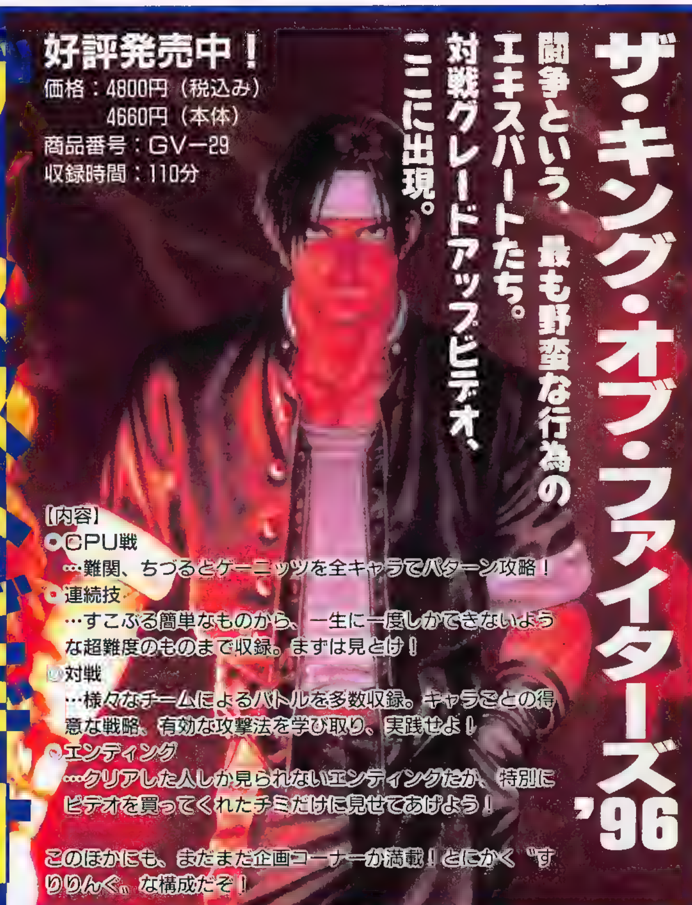
【内容】
◎特別収録！「PS版オープニング」
◎サイキックムードに酔え！「キャラクター紹介」
◎ほとんど大道芸!?「連続技コーナー」
◎およそ幻◯対戦!?「対戦コーナー」
◎シュール！ジューシー！多数の「お笑いミニコーナー」

本気で魅せるぜ！
攻略ファン、キャラファンに
超オススメバラエティービデオ！

価格：5800円（税込み）
5631円（本体）
商品番号：GV−28
収録時間：70分

# ゲーメストビデオ

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'96



闘争という、最も野蛮な行為のエキスパートたち。
対戦グレードアップビデオ、ここに出現。

好評発売中！
価格：4800円（税込み）
4660円（本体）
商品番号：GV−29
収録時間：110分

【内容】
◎CPU戦
…難関、ちづるとゲーニッツを全キャラでパターン攻略！
◎連続技
…すこぶる簡単なものから、一生に一度しかできないような超難度のものまで収録。まずは見とけ！
◎対戦
…様々なチームによるバトルを多数収録。キャラごとの得意な戦略、有効な攻撃法を学び取り、実践せよ！
◎エンディング
…クリアした人しか見られないエンディングだが、特別にビデオを買ってくれたキミだけに見せてあげよう！

このほかにも、まだまだ企画コーナーが満載！とにかく"すりりんぐ"な構成だぞ！

まだまだ夏は終らない

# THE KING OF FIGHTERS '96

©SNK 1996

今回のキャラ評価と強キャラクラッシュで強キャラ対策はバッチリ!?

## キャラ別ポイント表 Ver.1.00

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| チン | 77 | キム | 35 | ラルフ | 26 |
| 庵 | 70 | リョウ | 35 | ヒガシ | 26 |
| クラーク | 48 | ビッグ | 34 | テリー | 22 |
| マチュア | 47 | 紅丸 | 34 | 香澄 | 17 |
| チョイ | 44 | ギース | 34 | アテナ | 16 |
| レオナ | 40 | チャン | 34 | アンディ | 15 |
| 大門 | 40 | クラウザー | 32 | キング | 14 |
| 舞 | 37 | ロバート | 32 | ユリ | 12 |
| 京 | 37 | ケンスウ | 32 | バイス | 8 |

そろそろ偏差値の気になる季節

## あなたのチームは何点？

本来格ゲーに数値をつけるべきではないのですが、まあお遊びということで、ね。

担当：はまー　原案：ひーこー先生

いきなり謎のタイトルでワケ分からない人も多いことだろう。説明すると、「キャラクターを点数制で評価し、チームを組んだ時にその合計で強さを計ってみよう」という企画（？）なのだ。

### [illegible]？

まずは表を見てみよう。キャラ名と点数がズラッと並んでいるね？これだけでは何の役にも立たないので、見方と使い方を説明しよう。

この点数は編集部独自の調査（半はウソ）に基づき、33・3点を平均として「相対的な強さ」を表したもの。ここで重要なのは、いわゆるダイヤグラムなどの「一対一での評価の総合」ではなく、あくまで「チーム内での期待度」であるということ。だから、例えばダイヤグラムにすると数値が低いと思われるキャラでも、キャラ自体の難易度（早い話が、簡単な操作で試合を有利に進められるか、ということ）が低く、かつそれが上位キャラに対しても有効であるのなら、ここでの評価は高いものとなっている。逆に特定の相手に対してポイントを稼いでいても、使用頻度（対戦台での人気）が高いキャラに対して不利であれば、数値的な評価も低い。

とまあ偉そうに解説してきたが、ぶっちゃけた話「フィーリング」で付けた点数だということ。だから、あまり深く考えないでね。



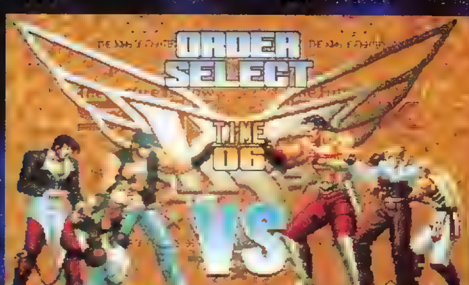
俗に言う「○○キラー」は、ここでは表に出てこない。

### チームは[illegible]こそ生きてくる

この表をいかにして使うかということだが、平たく言ってしまえば、ズバリ「言い訳」のため。つまり、「自分の使っているキャラたちは合計○○点だから、相手の○○点のチームに負けてもしょうがないや」とか、逆に「合計100点以下のチーム編成なら、たとえ勝っても文句は言われないな」とか。ただそれでは身もフタもないので、有効と思われる使用法を一つ提示することでフォローとします（でも、実際に試したことはないです）。

例えば、近々近所のゲームセンターで'96の大会が行われるとしよう。その時、勝ちが目当てで強いキャラばかりのエントリーになってしまう可能性が非常に高い。そこでこの点数表の出番。そう、合計ポイントが100点以下でないと、エントリーができないというルールを追加するのだ！1本柱を立てて3人抜きを狙うもよし、平均値チームでオールマイティーに構えるもよし。チンを選んだ時なんか、必ずバイスを入れなきゃならないぞ（しかも3人目はキングとユリの2択）。まあこれは、点数表の付け方があまりに誇張されているというのもないわけではないか（笑）。別に、この数値を自分なりにアレンジして使ってもいいだろうしね。

もともとうまいヤツが勝ちにきたら、場が引いちゃうよね。




一段落したところで（どこが）、ここからはダイヤグラムの評価風に「なぜこの数値になったか」を軽く（ホントに軽く）解説してみようと思う。

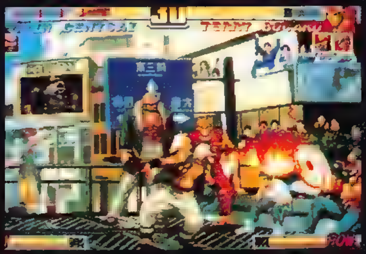
### [illegible]

●チン

そのあまりの強さのため、「一人で3人分」との評価が高してこの点数に。

チンは寝てれば9割勝ち確定のキャラが多く、天敵をぶつけてやっと勝負になるかどうかが現状。しかも普通にやっても勝てる要素が多い。

●庵



へたにダメージを与えたままのさばらせておくと、超技連発であっという間に大逆転。

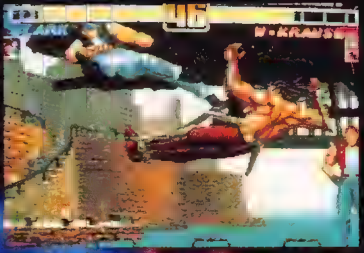
すべての技が高性能。ただし、戦法的には思ったほど単純ではないので、ある程度の練習は必要だろう。とは言えチンに比べると天敵がいないぶん、コンスタントに強さを発揮できる（やっかいな…）。



やはり最終的にはコマンド投げによるところが大きい。

## ポイントゲッター【11〜17】

●**クラーク、大門**
間合いが広く威力の高いコマンド投げを持っているうえに、通常技、特に空中戦も強いというのがポイント。クラークのほうが機動力に長けており、相手に近付くチャンスが多いため上位進出。コマンドが簡単なのも大きい。



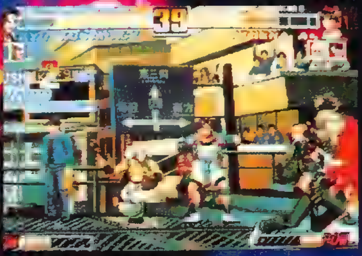
空対空では無類の強さを誇るクラークのC+D。

●**マチュア**
C+Dとメタルマサカーだけでガリガリ押せる、お手軽キャラ。ただし一度抑え込まれると切り返しが若干厳しい。またメタルマサカーの後も実は危険な一瞬。体力的に負けている時は、意外と根気良くいく必要がある。

●**チョイ**
ジャンプ攻撃が強く、そこからの連続技も強力。ただし地上でのリーチに乏しく、待たれて対空技で反応されるとやりづらい。

●**レオナ**
初心者&大型キャラに対し一気に攻め切れる可能性があるものの、守りの弱さから今ではこのくらいの評価に。必殺技を出させてくれない機動力をウリにしたキャラには苦戦する。

●**舞、京**
スタイル的には全然違うが、数値では同程度の評価。両者ともツボにはまれば一気にいけるが、相手によらない強引さには欠ける。プレイヤーの腕しだいで、信頼に足るキャラになるはず。



気絶やガード崩しなど、長期的な展開を必要とする。多段ヒットも駆使せよ。

## ワーカー【18〜21】

●**キム**
潜在能力は高いが操作にクセがあるため、あまり目立ってはこない。地上戦が安定できないのも一因。

●**リョウ**
個々の技の性能が高く、比較的安心して闘える。ただ、上位キャラのように無傷で押し切れることはほとんどなく、チームとして考えた場合この評価に。

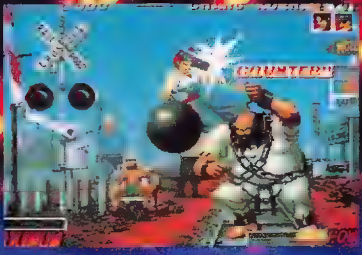
●**ギース、ビッグ、クラウザー**
新登場ボスチームの面々は、揃って平均値というふがいない結果に。やはり体の大きさがガンか。そのぶんペースを握った時の爆発力はかなりのもの。



体力差があると、疾風拳だけではつらい。

●**紅丸**
一発はないものの、判定の強い空中技と安定コマンド投げで確実にダメージを積み重ねていける。特に強力なスタイルもなければ欠点もない、ある意味本当の中堅キャラ。

●**チャン**
やることは一つ、パンチボタン連打。だがそれが強いので、結局この位置に。ちなみに、使ったことがなくても知識だけで戦力になり、かつカッコ悪い（これが重要らしい）キャラは、編集部では「先生」と呼ばれている（時代劇なんかのノリだね）。



跳び込んでムーン、ガードしてムーン。クラウザーやヒガシも先生候補。

●**ロバート、ケンスウ、ラルフ、ヒガシ**
それぞれ確立された戦法は持っているが、常識のレベルを越えていないため、'96の世界ではこんなもの。頼れるかどうかは個人の力量しだいだろう。

## [illegible]【22〜27】

●**テリー、アンディ**
ヒガシにすら（失礼）負けたボガード兄弟。普段の攻めがそれなりのリスクを伴っており、理不尽なダメージをくらいやすい。とは言え攻撃力は高いので、まったくの戦力外というわけでもないはず。

●**香澄**
うまく連携を考えれば十分闘えるが、必殺技を絡めた攻めのバリエーションに乏しいのがたまにキズ。チンに対してイケるのは大きい。

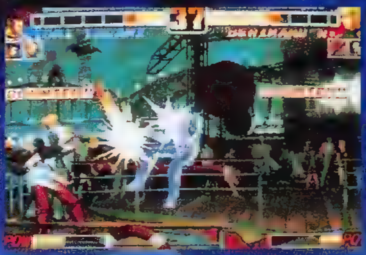
●**アテナ、キング、ユリ**
攻めが途切れやすいうえに、攻撃力も低め。ジャンプが緩いのも減点の対象。

●**バイス**
唯一の一桁ポイントとなってしまったバイス。あまりに「普通」すぎるため、KOFワールドではいささかキツめ。コマンド投げはあるので、これを中心になんとか勝機を見いだしたいところ。

地力さえあれば、基本的なセオリーで差が出るのがゲームというもの。精進あるのみ。



チーム制であることを考えた場合、それぞれのキャラに対する見方は普通の対戦格闘ゲーム以上に多彩になってくる。キャラを「コマ」として見るのは賛否両論だろうが、少なくともKOFをやるのであれば、27人に対してある程度の理解は持っておきたい。



空中雷靭拳で跳び込むだけで、庵の体力を半分近く削れる。そのためだけに入れるもまた良し。


キャラ・ム－ビング研究用の
モーションキャプチャーロボ
平成9年4月生徒
願書受付中
H9年4月にCAN DO巨編が、はじまる
新設 ゲームデザイナー科 (東京校－修学2年)
新設 ゲームキャラムービングデザイナー科 (東京校－修学2年)
新設 ゲームサウンドディレクター科 (東京校－修学1年)
新設 ジュニアノベルズ科 (福岡校－修学1年)
98.62%
文部省認可認定CG教育校
【(財)CG-ARTS協会認定】
YAG
代々木アニメーション学院
社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
数字は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。
● 入学案内書無料進呈
● 「無料1日体験入学」あり
● 「無料学院説明会」あり
フリーダイアル 0120-310-042
FAX 0120-310-595
インターネットアドレス
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag-info@po.infosphere.or.jp
代々木アニメーション学院 設置学科
アニメーター科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
マルチメディア・クリエーター科(1年)
デジタルペイント・アーティスト科(1年)(仕上げアート)
アニメ制作科(1年)
BGデザイナー(背景美術)科(1年)
アニメAVオペレーター科(2年)
SFX特撮科(2年)
声優タレント科(1年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
ジュニア・ノベルズ科(1年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ミュージック科(2年)
やればやったで
自然に公認資格取得実現
● 24時間年中無休で健康・医療相談受付(無料)
● 専用寮へ希望者全員が32万円(年間)で入居
● 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可(32万円)
● 特待生には年間12万円の学習援助金を支給
①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL
④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望学科
⑦「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-10
代々木アニメーション学院
見学随時・TELにて予約を
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京・名古屋・福岡・札幌、開催決定!
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-10 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

# CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.184
11.30 30 NOVEMBER 1996

●どうにか引越も一段落して、落ち着いた雰囲気で仕事する編集部。バーチャ３やKOF'96、DEAD OR ALIVEでもうバタバタ。みんなの期待に応えるべく、ライターもがんばってるぞ！さて、そんなわけでゲーメスト大賞の投票シーズンとなりました。記念すべき第10回はどれになるかな？




今月のムーちゃん
（埼玉県 PN.裕木康隆君）

## 激動新作怒濤大乱戦！



## 究極攻略乱世下剋上!!



## ニューゲームジャングル



### 好評連載



### ゲーメストからのお知らせ



### 掲載広告ご案内



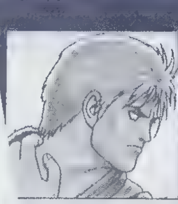
表紙：「バーチャファイター３」セガ イラストby藤原ひさし／表紙写真「サムライスピリッツ 天草降臨」©SNK 1996

# みんな、対戦やってるか?!

# THE KING OF Fighters '96 ™

©SNK1996

ここからはリョウの対戦攻略と、強キャラクラッシュの2本立てだ



RYO

## 極限流でK.O.F.を制す
## 対戦攻略
# リョウ

気絶もガード崩しも思いのままに狙えるぜ。

担当：借金

### 相手の攻めを返す

一度倒されてしまったときや固めが始まったときなど、相手に攻めの主導権がまわると[illegible]きつくなる。リョウならではの返し方も含めて説明しよう。

吹っ飛ばしや突進技など自分が後方向に吹っ飛ぶ技でダウンさせられたときは、着地に受け身をとれば画面端以外ではさらに攻め続けられることはないので受け身をとろう。

端を背にしているときはさらに攻めのかくて、相手が跳び込みから攻めにきた場合は虎咆を叩き込み、地上で攻めてきたときは足払い、小足系の下段スタートを読んだらガードから虎咆。このときの虎咆は[illegible]要素が強いので出すときには注意[illegible]することも大事。

そして下段以外の判定の強い固有技（ふっ飛ばしなど）で攻めに来るのを読んだら猛虎雷神剛を合わせるという手段もある。



[illegible]はリョウの特技。相手も猛虎雷神剛を警戒してリョウの起き上がりに攻めずに待つといった行動も十分に考えられる。相手が待ったり前転で転がると読んだときには小足から攻めるのも一つの手段。小足はガードさせてもリョウに攻めが移るので使えるぞ。小足を出したときにふっ飛ばしなどの技をくらうと痛いがその辺は相手の出方を読んで行動しようとしかいいようがない。

また最初の技をガードして次の連係に前転や猛虎雷神剛[illegible]



[illegible]わせるのが理想。

こうして見ていくと回避手段は割とあることがわかってもらえるだろう。リスクはもちろん伴うが読みが当たれば[illegible]やんと回避することができるし自分の攻めに移すことができる。だから相手の攻めが止むまで永遠にガードをし続けるなんていうことだけは絶対に避けてほしい。

### 猛虎雷神剛が切り札

'96で新たに加わった新技、猛虎雷神剛はリョウの戦法になくてはならない技。猛虎雷神剛とはどういう技なのか説明していこう。

猛虎雷神剛はしゃがみ大Pのような突き上げアッパーを繰り出す技で猛虎雷神剛単体で小・大ともに3ヒットする。また技の出かかりの背中部分はガード判定を持っており、相手の技をガード[illegible]攻撃する[illegible]といった効果を持っている。そしてここからキャンセルして虎咆につなぐことができる特殊な技。虎咆は猛虎雷神剛が相手にヒットしてもしなくても出すことができ、ヒットしたときは連続技となる。そのためヒットしたときの攻[illegible]



跳び越されても逆入力で虎咆を



下段判定で[illegible]ードできるので使える。

[illegible]力はかなり高い。

基本的には隙のでかいコマンド技や大攻撃を狙うのが理想。小技はガードしても相手の硬直時間が終わっておりガードが間に合ってしまう。そして下段技はガードすることができない。だが下段でも飛び道具ならガードすることができるので使っていけるぞ。多段技には強くもあり弱くもある。多段部分の発生が速くつながっている場合は多段部分をまとめてガードしてから

猛虎雷神剛を出してそれを小Kで返すことができる。しかし、くらい硬直の長さで連続ヒットするような多段技の場合は技の間で猛虎雷神剛が発動してしまうのでくらってしまうのだ。

猛虎雷神剛中に相手に跳び越された場合は、虎咆を逆入力することで反対側に虎咆を出すこともできる。覚えておこう。

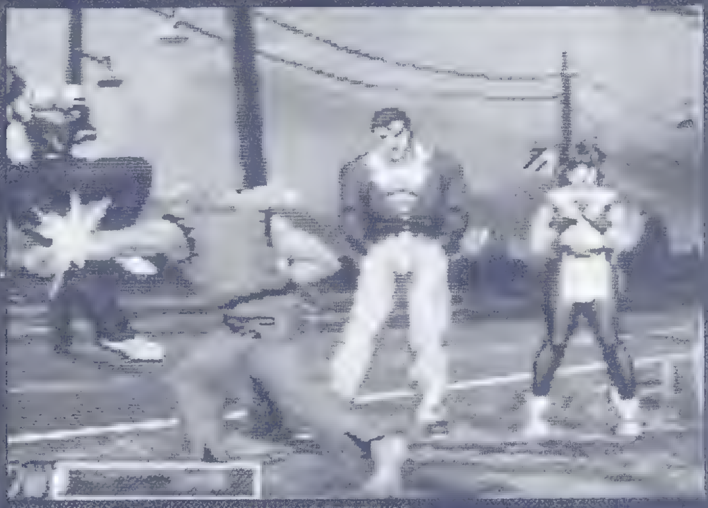
## リョウが攻めきる

牽制技を交えながら攻めの流れを作っていこう。

小Kで牽制した後、相手が地上で技を返したり固まると読んだら下方向に強いJ大Kから連続技狙いで攻める。また地上で技を返してくるのを読んだときに、上方向に判定の強い跳び込み防止技などがくることもある。このときは跳び込めないのでもう一度小Kを打つのもいい。小Kも出の速さから相手の跳び込みを防止できる技。相手の動きを潰したときならその後が跳び込みチャンスにもなる。また跳び込み防止として間合いによっては遠大Pも使うことができる。

跳び込みから攻めるときは大K。相手も跳んできたときはふっ飛ばしや小Kに変えて攻撃しよう。小Kはダメージは全然ないが横方向に判定が強いので相手の技を潰しやすいだろう。

大Kや小Kで跳び込んだ後は連続技、ガード崩し狙いの大Pからの攻めと小足からの攻めにわかれる。連続技、ガード崩しを狙う場合は多段ヒットを利用して大Pを3発入れよう。ヒットしたときは連舞拳か猛虎雷神剛につなげてダメージをかせぐ。ガードされたときはガード崩し値は溜まってきてるので小虎煌拳を打ったり打たなかったり、また小Kの牽制に戻ったりすればいい。


自分が先に動けるときはリスクを減らせるので大Pも○。

前転されると厄介なので小足から攻めるパターンも必要。小足から攻めるときは間合いが近いときは小足から近小Kにつなぎ、多段ヒット。ヒットしているなら連舞拳につなげよう。

少し離れているときなら小足から間合いのぎりぎりまで小足を目押しでつなぎ跳び込み防止の大Pや小ジャンプ大Kで攻め立てよう。ほかに小足・小Pへつないで連舞拳や


リョウの強さがかなりアップするのでマスターしよう。


密着なら小K×3→連舞拳まで連続技になる。

ガードされたときに小足・小P・小足で間合いを離していき相手の反撃を誘う手もある。反撃を誘ったときは跳び込み防止の大Pや猛虎雷神剛を使おう。猛虎雷神剛を使うタイミングは反撃を誘ったときが最も効果がある。そして猛虎雷神剛をちらつかせつつ再度跳び込みへと発展していこう。

ほかにも歩いて小足から攻めにいったりするのも有効。そしてガード崩し値がほぼ満タンになったと読んだら跳び込みから大P多段ヒットへつなぎ、ガードされていてもかまわず必殺技へキャンセルしていこう。どこでガードが崩れてもその後がすべて連続ヒットするのでガードし続けることまでリスクがあると相手を威圧することができるだろう。それにガードされているのにダメージを与えられるのも大きい。

後は自分の攻めの狙いが決まりすぎて攻撃手段が単調にならないように注意して、攻めも相手のとりそうな行動を読んで割り振って使おう。読まれないように多彩な選択肢を持つことが大事だぞ。

一度相手をダウンさせたら密着まで寄れるときは密着から小ジャンプ大Kから攻めるか、ストレートに小足から攻めよう。コマンド投げを持っているキャラ（特にクラークは注意）には密着しても投げをくらうだけなので小ジャンプ大Kを重ねての攻めを主体としていこう。ときには投げを捨てての小足からの攻めもいいだろうが勇気がいるぞ。コマンド投げを持たないキャラなら小足からの攻めが有効。


ガードを崩してそこから連続技に、ちょっとムズイ。

小足がガードされたら再度跳ぶか、小足・近小K、小足→大P or 下大Kなど連係を使って固めていこう。小足がガードされた後もとりあえず近小K×3まで出しておいても問題はないのでそれでもいい。ただし起き上がりは対空技がくる場合もあるので前転から攻めるという選択肢も入れておこう。対空技を前転でかわせれば最も安定して大ダメージを与えることができる。そして対空技の中には前転でかわせないものもある（ライジングタックルなど）のでそれらの対空を読んだときには対空をガードすることも大事。素直に待つという選択肢も入れておこう。このときに読みが外れると隙ができてしまうかこういったときは急いで小足からの攻めに戻るか小Kで牽制。また相手の技に猛虎雷神剛を合わせるといったところでいいだろう。

そして気絶狙いを目的とした大攻撃攻めにも触れておこう。大P（近、遠距離とも）、下大P、跳び込みに使うJ大K、J吹っ飛ばしといった気絶値の高い技を小技のなかに混ぜながらひたすら狙っていく。相手の技の隙には大Pを決めていき、相手の跳び込みは下大Pで落とすといったまさに気絶を狙うためだけの攻撃方法。普通に攻めているときに大攻撃が2回決まったり、ふっ飛ばしを2回決めた後などはこの大攻撃攻めに切り替えてぐっと気絶を狙いやすくなるぞ。



鬼の気絶狙い。これがまた強い。

# おととい、いらっしゃい！三下！ K.O.F.'96下克上

「アイツ強キャラしか使わねー、ズルい！」というのは言い訳だ。よく考えてみよう。

担当：急遽はまー

'96も発売後かなりの月日が経ち、テクニック的にもそれなりのレベルに達していると思われる今日この頃。自分のやり込みでノウハウを熟知しているハードプレイヤーはともかく、今から興味を持って遊びはじめた人には、対戦台でのプレイはやや厳しいようだ。だからと言うわけではないが、もし相手が強そうなキャラを使っていて勝負にならない場合、勝とまではいかないまでも、何とか戦えるだけの知識は身につけておきたいところ。そこで今回は、「こいつに強くて勝てる気がしないっス」系のキャラを相手にした時の傾向と対策を紹介していこうと思う。

## 問題はこやつら

さて、ここで対象となる「強キャラ」とされるのは、

・庵
・チン
・クラーク
・チョイ
・マチュア

の5人。それぞれポイントゲッターとしてブイブイ言わせている強者どもである。

ここで、彼らに勝つための基本的な[illegible]。

「勝てぬなら、キャラを変えよう KOF」

そこで石を投げようとしているアナタ、まあ落ち着いて聞いて下さい。確かに、自分の持ちキャラで勝てないからといって安易に変えるのは、ある意味大人げないかもしれない。が、それは1対1で闘うゲームでの話。KOFはチームの組み方」を考えることも立派な戦法の一つであり、ゆえに「チームバトル」としてのステータスを維持し続けているのである。柔道なんかの団体戦でも、有利不利を考慮して順番組み換えたりするでしょ？ 特定のキャラにこだわらず使えるキャラを増やし、自分なりのスタイルを確立したチームを編成することも、KOFを語るうえでは重要なファクターだ。



[illegible]「最強」のチームは存在しない。

## ゴリ押しに付き合うな VS八神 庵

・基本パターン——葵花や琴月といった強力な突進技でガンガン押し、その攻撃力の高さで「交通事故」的な大ダメージを与える。それとは別に闇払い・鬼焼きや屑風を絡めた攻めパターンもあり、比較的オールラウンドで見切りづらい。


[illegible]の攻撃力が高いうえに、コマンド投げも使い勝手がいい。

・短所——基本的に攻めないと大ダメージが入らないので、出会い頭のカウンターや必殺技ガード後の返し技を食らいやすい。ただしきちんと攻撃を当てていけば、返し技のタイミングが難しくごまかしが効く。

・対策方針——基本的には待つ。そこで[illegible]に対処して、まずは葵花と琴月を封じたい。そうすれば闇払いかジャンプしかなくなるので、それぞれ[illegible]していく。


特に葵花関係のバリエーションは、ちょっとしたセンスの違いが大きく明暗を分ける。

小の葵花は隙が少なく、3発ガードしきってしまうと基本的に反撃不可。2発目[illegible]、3発目の間は連続ガード[illegible]にならないが、通常の打撃技で割り込むことは[illegible]。よって2発目をガード後は、無敵もしくはガード時間のある必殺技を出すこと。超必殺技を狙ってもいいだろう。ただし2発目で止められた場合、発生の速い技は葵花の硬直に当てることができず、反撃を食らってしまう。そのほか間合いの広いコマンド投げをもっているのであれば、3発目をガード後に入力してみるといい。画面端ならまず決まる。


2発止めでも3発止めでも返せる技を持っていれば、相当有利。

琴月はガードしてしまうと反撃できないので、技を置いて止めるしかない。葵花ほど攻撃の発生は早くないので、リーチの[illegible]技を出す[illegible]である。また、大門、クラークなど[illegible]突進技を[illegible]める。こちらの待ちと対応が[illegible]マチュアで[illegible]間合を狙う必要が出てくる。こうなってしまえば隙はあるので、それぞれベストの技で対応していく。

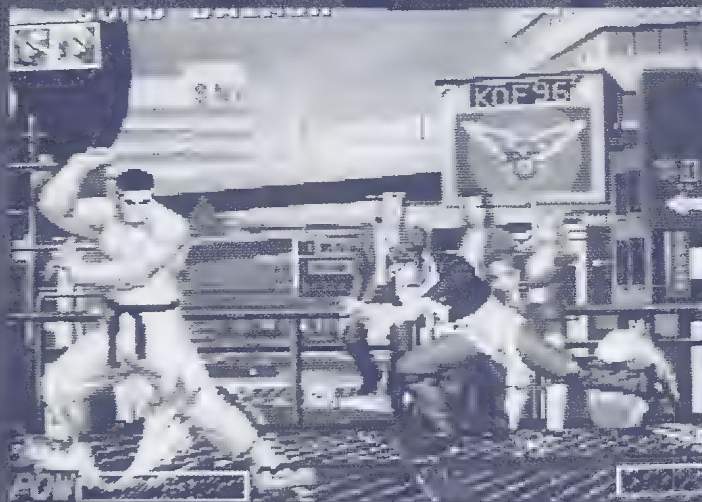


3発目は中段なので、[illegible]きすぎてくらわないように。

・有効なキャラと戦法例

●マチュア、アテナ
ぶっ飛ばしの出が早いので、琴月、葵花や闇払い、琴月をどんどん割り込んでいける。空キャンセルも使えば、防御に関してはかなり強い。

●紅丸
空中[illegible]で飛び込むと、かなりの[illegible]で鬼焼きを[illegible]し



天地返しか肩風カ。勝負どころだ。

（もしくは相打ち）、着地に[illegible]払いなどが置かれていても電光で打ち消せる。跳び込みの[illegible]されると[illegible]確実にダメージを重ねられるはず。

●大門

常に天地返しのコマンドを入れつつ、突進を投げる。タイミングが狂ってもガードしてくれることが多い（その後[illegible]

[illegible]けに移行するか、それを見切って動ければベストなのだが[illegible]

## 低姿勢には下段 VSチン

・基本パターン――望月幹で相手の攻撃をスカしつつ、技を出すか一定間合いまで近付いてきたら↓＋D。ガードされ[illegible]



[illegible]る状況。

これだけで勝てる相手も多い[illegible]しても、小ジャンプ大パンチ[illegible]

・短所――スピードに難かあるため、リーチの長い下段[illegible]緩く、2択を当てても冷静に[illegible]

・対策方針――徹底的に下段を攻め[illegible]れていく。ジャンプによる接[illegible]

画面端で大の超必殺技を連[illegible]せないキャラがいる。ゲージ[illegible]



ただし、ひょうたんを使い出したならば、一発を狙う価値はある。

[illegible]回避で近付くしか手はない。昇り小ジャンプ大パンチを[illegible]ちだが、落ち着いて着地に投[illegible]などを決めていけば[illegible]い。

・有効なキャラと戦法例

●テリー

ダイレクトにパワーウェイ[illegible]反撃されない。[illegible]実に小ライジングタックルで落としていこう。体力が赤く[illegible]しずつ体力を削っていく。

●香登

基本的にはテリーと同じ。

[illegible]んテリーよりも優勢に闘える。[illegible]は、どちらも望月幹に当てる[illegible]



[illegible]

●キム

[illegible]メインに闘う。空中から攻めようと考えず、逆に跳ばれたら[illegible]の前で↓＋Dをスカったら[illegible]こう。

地面スレスレを攻撃できる足払いが短いキャラは、ほとんど勝ち目がない。そういったキャラはチーム戦であることを利用し、タイムオーバー負け覚悟でひたすら待つのも[illegible]



[illegible]心を鬼にしてガード。

一つの手。

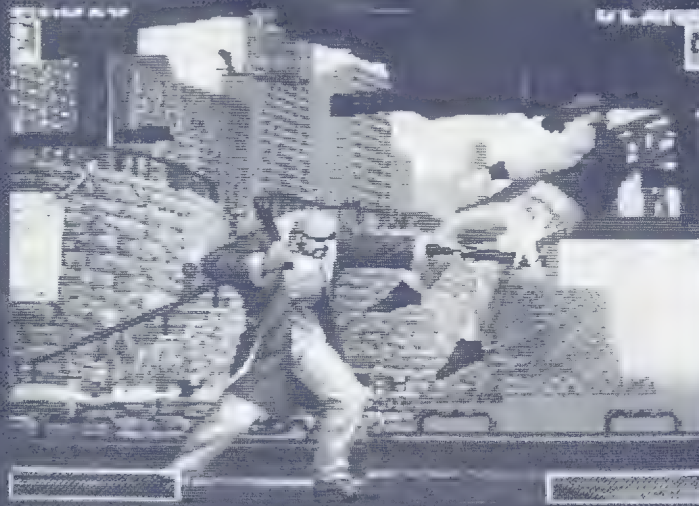
## 近づけるな VSクラーク

・基本パターン――判定の強いジャンプC＋Dでの跳び込みをメインに、とにかく接[illegible]などで固めつつ、スーパーアルゼンチンバックブリーカー・フラッシングエルボーで大ダメージ。その後もラッシュ[illegible]せないわけではないが、狙いはダウンを奪うなどして一気[illegible]



一見普通の技だが、やられ判定がかなり小さい。

・[illegible]――[illegible]に立たない。隙ができるまで[illegible]ローリングクレイドルなどで[illegible]



このへんをチクチク攻撃されると、もうへたな行動はできない。

・対策方針——まずは地上戦で打ち負けないこと。[illegible]小キックの間合い外から、リーチのある技中心に組み立てていく。大足払いで転ばされた時は必ずダウン回避をして接近を許さないこと。
強力な対空がないからといって飛び込みまくると、ジャンプC+Dで撃墜されそのまま一気に持っていかれる危険が高い。[illegible]ようにしよう。
フラッシングエルボーをくらった時は[illegible]るが、回避の終わり際を一方的に投げられる可能性がある。相手が熟練しているとそのへんの対応も[illegible]なので、むやみに回避しないこと。同様に技を[illegible]ンド投げも、先行入力などを[illegible]



[illegible]い。が、へたに抵抗するよりはガードし続け、大キックの空振り（ガード）に化けるのを待って[illegible]ほうがいいだろう。

●紅丸
有効な[illegible]

一度コレダーで掴んでしまえばほぼ[illegible]なのだが、[illegible]ため、チャンスは思ったほど多くない。ジャンプする時はノーマル[illegible]跳び、C+Dかめくり気味の大キックを狙おう。[illegible]遠立ち大キックをメインに。

●舞
対地上・空中ともに、遠立ち大パンチだけでかなりいける。クラークはそれでも攻める（近付く）しかないので、[illegible]
[illegible]なければいけないのは、実は[illegible]込みやすいのは確かだが、相[illegible]



この距離。小パンチや大キックも使える。

## 基本は空対空 VSチョイ

・基本パターン——頭上付近に対し、ジャンプ大パンチ[illegible]




[illegible]と飛翔脚で飛び込みまくるのが基本。ヒットした後は連続技につなぎ、ガードされても小技で牽制しつつ、再び跳び込み間合いまで調節できる。
・[illegible]——[illegible]うわけにはいかないので、跳び込みを狙われるとペースに持っていけない。しかし中ジャンプや飛翔脚、[illegible]オローは可能。
・対策方針——判定の広い対空技を持つキャラは、[illegible]のバリエーションに関係なく落とすことができるので便利。[illegible]で牽制しつつ敵をあまりつくらないようにし、跳んできたら[illegible]してリーチのある攻撃で落としていく。チョイのメインと[illegible]に対す[illegible]間の外から返せる。




チョイの上をとることはまず無理。一見届かないぐらいの距離がちょうどいい。

・有効なキャラと[illegible]
●レオナ
しゃがんで小足払いで牽制しつつ、跳んできたら小ムーンスラッシャーで撃墜。めくり気味の攻撃や飛翔脚も[illegible]で相打ち[illegible]しやや早めに出す必要があるので、無理はしないこと。

●リョウ
小の[illegible]く当たる[illegible]れで返していきたい。が、引きつけるとコマンド入力かできない[illegible]ので、早めに[illegible]ことはないはずだ。

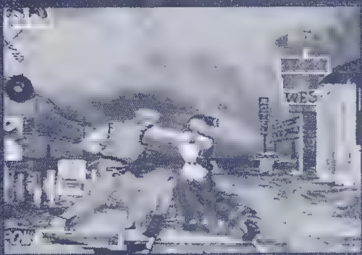
●クラウザー
垂直or逃げのノーマル(大)ジャンプから、C+Dを狙う。相手が[illegible]早めに、地上でガードしていたら遅めに[illegible]

●キース、アンディ、キング
[illegible]ているので、チョイのジャンプに反応して跳んでも落とせる。[illegible]ウンターを取った時は、もう[illegible]が出せないということはないはずだ。




キースはほかに[illegible]

今に天下をとってやるぜ！
# 究極攻略乱世下克上!!



ちょっとしたタイミングの違いで逆にやられてしまう。「残る」攻撃を使おう。



[illegible]大きい。[illegible]

## 這いつくばって攻撃 VSマチュア

・基本パターン――C＋Dにメタルマサカーでキャンセルをかけて割り、ガードされ[illegible]繰り返す。[illegible]いが離れてもいきなりマサカー[illegible]めるのも大きい。

・短所――引きつけて出せる対空が[illegible]く、一度攻められるとなかなか切り返せない。[illegible]手数の割には攻撃力がなく、相手のゲージを溜めてしまいやすい。

・対策方法――C＋Dを[illegible]。具体的には[illegible]の低くなる技を中心に牽制[illegible]ないで間合いを離していく。距離をとったら一番リーチの長い技を[illegible]いて[illegible]き、マサカーでの突進を止めていこう。

[illegible]のラッシュが防ぎにくいが、マサカーにつなぐまでひたすらガード[illegible]よう。ゲージが溜まったらGC回避でタイミングを[illegible]のも有効。

・[illegible]

●ケンスウ

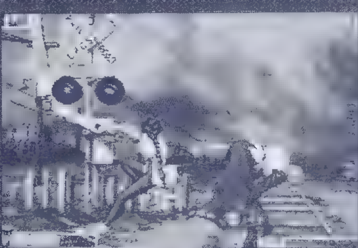
大足払い→超球弾のパターンが強く、C＋Dと[illegible]をほぼ完璧に防ぐことができる。超球弾を[illegible]それを[illegible]ってジャンプ[illegible]一気に攻め立てよう。

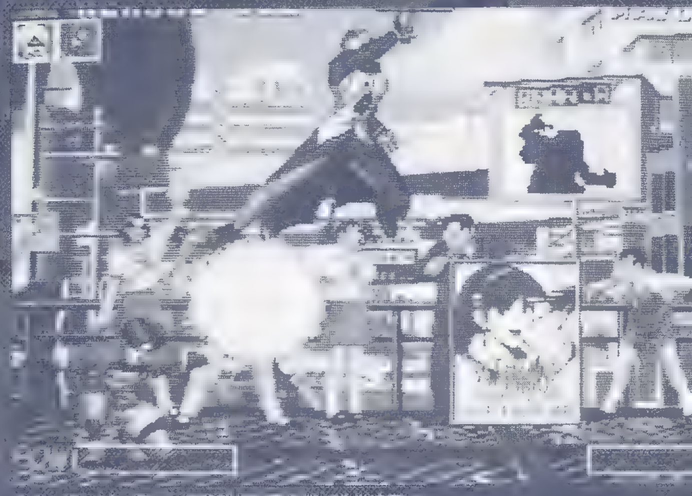
●ギース

マチュアの攻めが基本的に立ち技での突進なので、ハッケジャンプからの疾風拳が非常に有効。空中でくらってダウンしたら、ジャンプ大パンチで一気に[illegible]をかける。

●ユリ

移動ビンタさえ出せればマサカーをガード後に出すだ





マチュアに対しては、[illegible]非常に有効。

[illegible]。固めを時は小足→大足が基本だが、少しでも遅れるとマチュアのしゃがみ小パンチで割り込まれるので注意。

姿勢が低い技を[illegible]時は、少しでも迷うと出かかりにC＋Dをくらってしまう。ある程度相手の行動も読んで[illegible]ておき、早め早めに技を[illegible]していこう。

入力ミスで「ちょう[illegible]」になっても、上半身無敵で結果オーライ。

ムックのほうは、もう見てくれたかな？

# RAY STORM

レイストーム

©TAITO CORP.1996

ムックのパターンとちょっと違うところもあるので、ちゃんとチェックしておいてね！

## R-GRAY1　8ロックオン
## ステージ4・スコアアタック

**集中ロックやボンバーを使った稼ぎなど、やることがたくさんあるぞ。**

担当：KMT

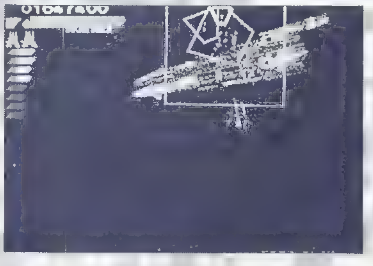
4面には基本点の高い敵がたくさん出現するため、ちょっとしたミスでかなり点数が落ちてしまう。しかし、パターンどおりこなせればかなり点数を伸ばすことができるぞ。

### A地点

●POINT1

4面が始まると画面右上にミサイル戦艦がいるので、この戦艦の発射するミサイルのうち5発にロックをかけ、そのあとに4カ所のミサイル発射口のうち3カ所にロックをかけてレーザーを発射しよう。

ミサイルは全部で8発発射されるので、ロックをかけすぎないように気をつけよう（音やロックオンゲージで確認する）。



写真①ミサイルにはロックをかけすぎないようにしよう。

●POINT2

ここでは500点の戦闘機が左下から4機、右から2機低高度より上昇してくる。

ここは、まずさきほどのミサイル戦艦に2回ロックをかけ、左下の4機→右の2機にロックをかけよう（写真②）。右の2機にロックをかけたら、すぐに左に切り返してレーザーを発射しよう。



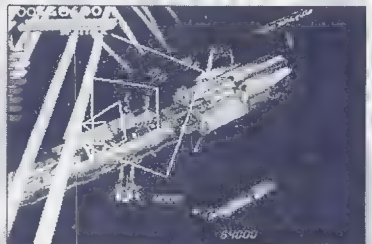
写真②右側の2機にロックをかけたらすぐに左に切り返す。

●POINT3

ここにはレーザー戦艦が1隻、500点の戦闘機が3機出現する。

ここでは、レーザー戦艦のレーザー砲8カ所のうち手前左端の発射口→奥の発射口×4を右に動きながらロックをかけていき（写真③）、さらにそのまま右に動いて戦闘機×3にロックをかけてレーザーを発射しよう（写真④）。

ここは、かなり正確な動きを要求されるぞ。



写真③レーザー戦艦をこのようにロックし、



写真④そのまま右に動いていき戦闘機3機をロック。

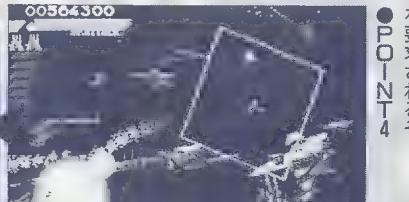
●POINT4

ここで出現する敵は、500点の戦闘機が4機だ。このほかにも低高度に戦艦が何隻かいる。

ロックをかける順番は、まず写真⑤の戦艦に1回、次に



写真⑥次にこの戦艦に3回ロックをかけ戦闘機が飛んでくるのを待つ。



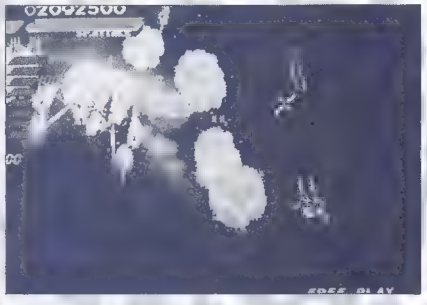
写真⑤まずこの戦艦に1回、

今に天下をとってやるぜ！
# 究極攻略乱世下克上!!

写真⑥の戦艦に3回ロックする。あとは、そのままの位置で戦闘機×4がくるのを待ち、4機すべてにロックをかけたらレーザーを発射しよう。

## B地点

●POINT1
このPOINTで出現する敵は、ホーミングミサイルを発射してくる中型機（以下中型機）1機のみだ。
ここは、この中型機に集中ロックをかける。集中ロックをかけたら、自機を右に移動させよう。あとは、中型機がホーミングミサイルを発射するのを待ってレーザーを発射しよう（写真⑦）。


写真⑦集中ロックでウハウハだ。

●POINT2
ここには、POINT1の中型機、レーザー戦艦が1隻、500点の戦闘機が7機出現するのだが、ここではボンバーを使って稼ぐ。
中型機のホーミングミサイルやレーザー戦艦など、ボンバーでたくさんの敵を巻き込むことができるため40万～60万ぐらい稼ぐことができるぞ。


写真⑧レーザー戦艦が見えたらボンバーを使う。

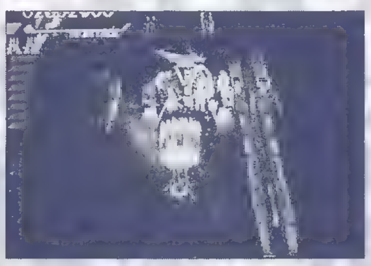

写真⑨あとは500点の戦闘機を何機巻き込めるかだ。

ボンバーを使うタイミングは、レーザー戦艦が画面内に出現するぐらいがいいだろう（写真⑧、⑨）。
ボンバーで巻き込みきれなかった戦闘機はショットで倒すようにしよう。

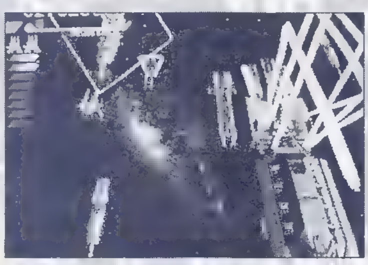
●POINT3
ここでは、画面左上からミサイル戦艦が出現する。
ここは、戦艦の本体及び発射口にロックを4～5回かける。あとは、戦艦の発射するミサイルにロックをかけきったらレーザーを発射しよう。かなりアドリブが重要な場所となるが、1万9200点と3万8400点がとれればいいだろう。

## C地点

●POINT1
ここには中型機が1機出現するので、集中ロックをかけ、ホーミングミサイルを撃ってくるまでショットで撃ち込もう。ホーミングミサイルを撃ってきたらショットを撃つのをやめ、レーザーを発射しよう（写真⑩）。レーザーを発射して中型機を破壊できればOKだ。


写真⑩レーザーを発射する前にショットで撃ち込んでおこう。

●POINT2
ここには500点の戦闘機が8機、画面右上からレーザー戦艦が出現するのだが、ここではレーザー戦艦は無視する。
さて、ここでのロックのかけかたなのだが、まず写真⑪の戦艦2隻にそれぞれ3回、計6回ロックをかける。ロックをかけおわるころに、戦闘機がわらわらと出現してくるので、こいつらのうち2機にロックをかけてレーザーを発射しよう（写真⑫）。
ここの戦闘機は、出現のしかたや動きかたがランダムなので、ロックをかけるときに体当たりや弾をくらわないようにしよう。


写真⑪まずこの戦艦2隻に6回ロックをかける。

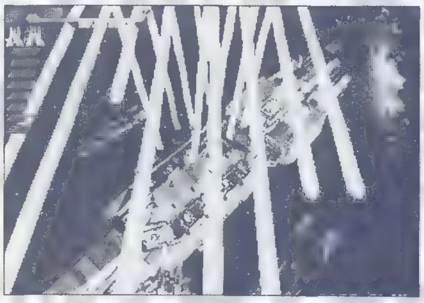

写真⑫あとは戦闘機2機にロックをかけてレーザー発射。

●POINT3
この場所には、画面右上からミサイル戦艦が1隻、画面左より500点の戦闘機が5機出現する。
ここに出現するミサイル戦艦は、すぐに画面外に逃げられてしまうため、倍率など考えず、ミサイル発射口にロックをかけたらすぐにレーザーを発射して破壊しておこう。
ミサイル戦艦が画面外に消えるころに戦闘機が出現するわけだが、ここは安定するならこいつらのバラまく機雷にロックをかけてレーザーを発射するといい（写真⑬）。
安定はしないのだが、8発目のロックを5機目の戦闘機にかけて6万4000点をとる方法もある。しかし、タイミングがかなりシビアなため（ちゃんとロックをかけても画面外に逃げられて点数が入らない）、あまりお薦めはできない。


写真⑬機雷は自爆する前に破壊しよう。

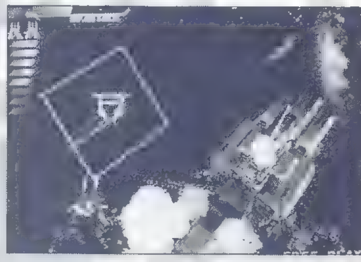
●POINT4
ここには、画面左上にレーザー戦艦が1隻出現する。

ここでは、POINT3でバラまかれた機雷を処理してからレーザー戦艦のレーザー発射口8カ所に素早くロックをかける。ロックをかけたらレーザーを発射し、写真⑭の位置でレーザーをかわそう。
なお、発射口にロックをかける前に低高度の戦艦にロックがかかってしまっても、レーザーを発射せずに、そのまま発射口にロックをかけていこう。ここでレーザーを発射してしまうと発射口にロックをかけるときにレーザーが回復しないため、3万8400点がとれなくなってしまうぞ。


写真⑭戦艦のレーザーは、このあたりにいればいい。

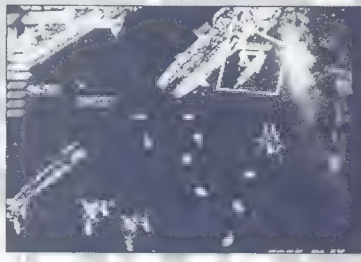
## D地点

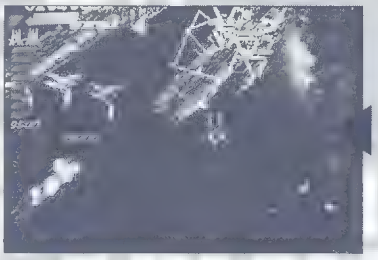
●POINT1
この場所には、300点の戦闘機4機が画面の右下と左下からそれぞれ2機ずつ上昇してくる。
ここでのロックのしかたなのだが、C地点のPOINT4でレーザーをかわしたあと、左上のほうの低高度に戦艦がいるはずなので、まずはこいつに3回ロックをかける（写真⑮）。
戦艦にロックをかけているときに、戦闘機4機が上昇してくるので、こいつらを左のやつから順にロックしていき、右端のやつまでロックしたらレーザーを発射しよう（写真⑯）。


写真⑮まずこいつに3回ロックをかけ、

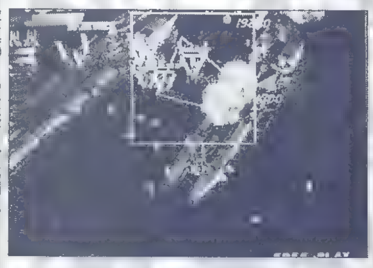

写真⑯戦闘機4機を左から順にロックしレーザー発射。

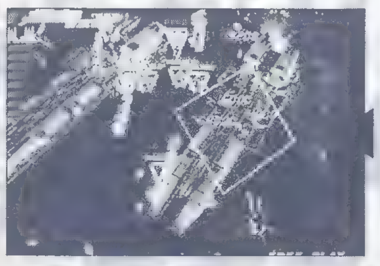
●POINT2
ここで出現する敵は、画面左にミサイル戦艦が1隻と300点の戦闘機が4機、画面の左右からそれぞれ2機ずつ上昇してくる。
ここでは、戦闘機4機は無視して、ミサイル戦艦の少し下の低高度にいる戦艦に3回ロックをかける（写真⑰）。
次に、そのまま上に移動し、戦艦の発射したミサイルとその発射口にロックをかけてレーザーを発射しよう（写真⑱）。
このとき、なるべく発射口は最後にロックをかけるようにしよう。また、発射口はすべて壊さずに1、2個残しておくようにしよう。


写真⑰まず戦艦に3回ロックし、


写真⑱上に移動しミサイルとその発射口をロックする。

●POINT3
ここでは、100点の戦闘機4機が画面上から上昇しながら出現してくる。また、POINT2の戦闘機4機が画面上に残っているはずだ。
ここでのロックをかける順番なのだが、まず300点の戦闘機4機のうち右側の2機をロックする。次に、100点の戦闘機4機を左から順にロックしていこう（写真⑲）。
最後に、POINT2のミサイル戦艦の発射したミサイル、もしくはその発射口にロックをかけてレーザーを発射しよう（写真⑳）。
ここは敵の攻撃が結構激しいので、弾をよく見てロックをかけにいこう。

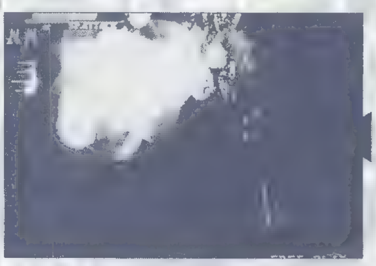

写真⑲こんな感じで戦闘機をロックしていき、


写真⑳最後に戦艦のミサイル発射口にロックをかける。

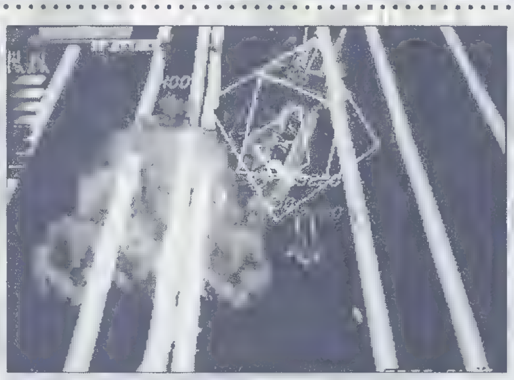
## E地点

●POINT1
ここで出現する敵は、まず中型機が1機。次に、300点の戦闘機が画面右下から3機→画面左下から3機の順に出現する。なお、この戦闘機は、右下からのやつは左上へ、左下からのやつは右上へ上昇しながら移動する。
さて、ここでのロックのかけかたなのだが、中型機に集中ロックをかけるだけでいい。
中型機に集中ロックをかけたら、中型機をショットで撃ち込む。画面右下から出現した戦闘機が中型機の横まできたら、少し左に動いてこの戦闘機をショットで倒そう（写真㉑）。
戦闘機を倒したら、一気に右側へ切り返しながらレーザーを発射しよう。すると、左下から出現する戦闘機3機のうち1、2機を集中ロックの爆風に巻き込むことができ、1万9200点をとることができるぞ（写真㉒）。
戦闘機を爆風に巻き込んだのを確認したら、このあとに出現するレーザー戦艦に備えるため、画面中央へ自機を移動させよう。


写真㉑戦闘機が中型機の横にきたらショットで撃ちにいく。


写真㉒次に右に切り返しながらレーザーを発射し、戦闘機を集中ロックの爆風に巻き込む。

●POINT2
ここには、レーザー戦艦が1隻出現する。
まずは、戦艦のレーザーを写真㉓の位置でよけ、そのあと発射口にロックをかけ、レーザーを発射する。ロックをかけるときは、右側の4カ所→左側の4カ所の順にロックをかけるようにしよう。


写真㉓レーザーをよけたら、発射口にロックをかけよう。

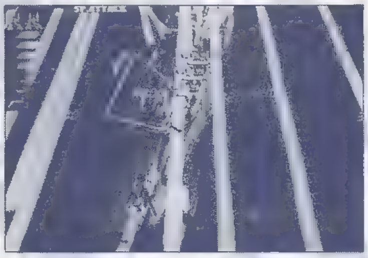
●POINT3
この場所では、300点の戦闘機が画面右下から3機、画面左から2機、計5機出現する。
ロックのかけかたは、まず写真㉔の戦艦に3回ロックをかけてから、戦闘機を左から順にロックしていく。すべて

ロックしたらレーザーを発射し、すぐに左側に切り返そう（写真㉕）。


写真㉔まずはこの戦艦に3回、


写真㉕次に戦闘機を左から順にロックしていき、5機ロックしたらレーザーを発射しよう。

●POINT4


写真㉖レーザーはこの位置でかわす。

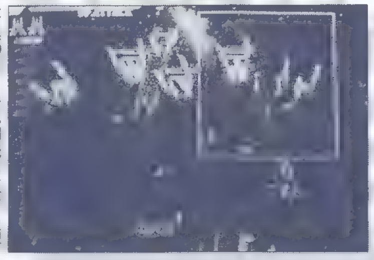
ここは、POINT2と同じくレーザー戦艦が1隻出現するだけだ。

レーザーを写真㉖の位置でかわしつつ発射口にロックをかけていき、8カ所すべてにロックをかけたらレーザーを発射しよう。

●POINT5

ここでは、300点の戦闘機が画面左下より3機、画面右から2機、計5機出現する。

ロックするときのパターンは、まず画面左上の低高度に戦艦がいるので、こいつに3回ロックをかける。あとは、戦闘機を左から順にロックしていき、右端のやつまでロックしたらレーザーを発射しよう（写真㉗）。


写真㉗ここの戦闘機も左から順にロックしていこう。

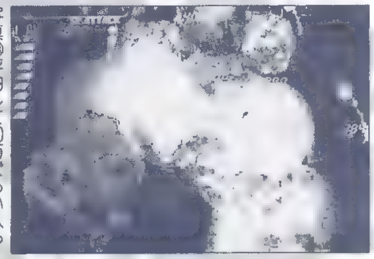
## F地点

●POINT1

ここでは、画面上より300点のミサイルがたくさん飛んでくる。また、画面左のほうにミサイル戦艦が出現する。

この場所では、ボンバーを使って稼ぐ。運がからんでくるが、30万〜60万近く稼ぐことができるぞ（写真㉘）。

ボンバーを使うタイミングは、ミサイル戦艦の発射口が見え始めたぐらいがいいだろう。

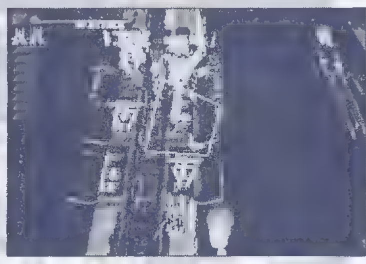

写真㉘平均して40万ぐらい入るが、運がよければ60万近く入ることもある。

●POINT2

ここで出現する敵は、画面下から出現する200点の戦闘機とミサイル戦艦が1隻だ。

ここでは、200点の戦闘機をショットで処理しながら、画面左上の低高度にいる戦艦にロックをかけられるだけかけよう（ボンバーの影響で耐久力が変わる）。

次に、画面左上からミサイル戦艦が出現するので、残ったロック数をミサイル及びその発射口にかけていこう。もちろん発射口はなるべく最後にロックをかけてレーザーを発射しよう（写真㉙）。

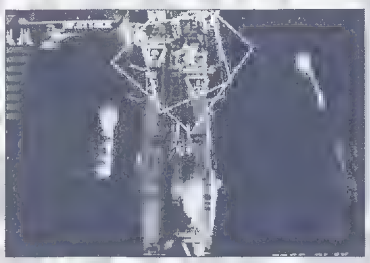

写真㉙発射口はなるべく最後にロックしよう。

●POINT3

ここには、ミサイル戦艦が1隻と500点の戦闘機が何機か出現する。

ここでのパターンは、まずミサイル戦艦の右の低高度に戦艦がいるので、こいつに1回だけロックをかける。

次に、POINT2と同じようにミサイル戦艦にロックをかけていく（写真㉚）。このとき、戦闘機がかなりうっとうしいので、ショットを撃って処理してしまおう。


写真㉚戦闘機の体当たりと弾をくらわないようにしよう。

●POINT4

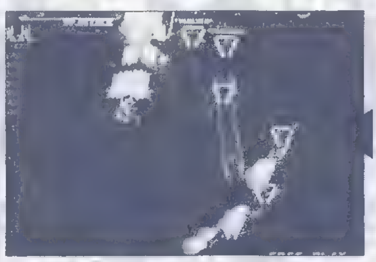
4面最後のPOINTとなるこの場所では、500点の戦闘機が画面右上より3機、画面左上より3機、計6機出現する。また、このほかにPOINT3で出現した戦闘機も何機かでてくる。

ここでのロックする順番なのだが、まずPOINT3でロックをかけた低高度の戦艦に2回ロックをかけ左に移動する。このとき、つねにショットを撃ちっぱなしにして同高度の戦闘機を処理しよう。

左に移動すると、右上より出現した戦闘機3機もちょうど画面左まで移動してきているので、ロックをかけよう（写真㉛）。

最後に、画面左上からでてくる戦闘機3機を前にでてロックし、レーザーを発射しよう（写真㉜）。

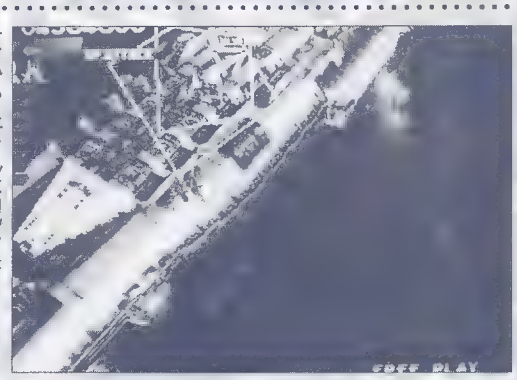

写真㉛この位置で戦闘機×3をロックし、


写真㉜画面左上からくる戦闘機3機を前にでてロックしよう。

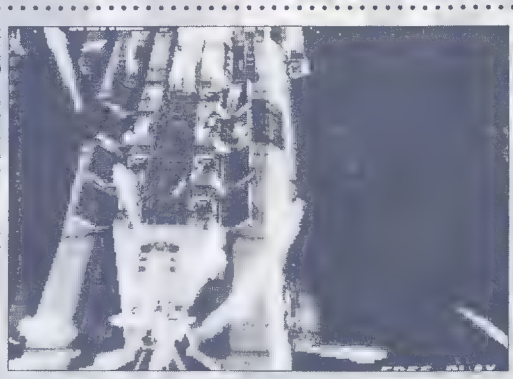
さて、これで4面道中が終了したわけだが、ここまで点数が730万〜750万ぐらいあれば十分高いスコアだといえるだろう。運（ボンバー）にもよるが、もっと高いスコアを出すことも可能だぞ。

次に4面ボスなのだが、いつでもっとも重要なのは、ミサイル発射口を利用した稼ぎだ。

まず1回目のときは、ボスのパーツに何回かロックをかけてからミサイルにロックをかけて稼ぐ（写真㉝）。


写真㉝ボスのパーツを利用して稼ごう。

2回目はボンバーを使って稼ぐ（写真㉞）。だいたい20万ぐらい稼ぐことができるぞ。


写真㉞このぐらいのタイミングでボンバーを使うといい。

以上のことをこなしていれば、4面クリアで850万〜870万ぐらいあるはずだろう。

# みんなレイストーム・ムック買ってね
## R-GRAY 2 16ロックオン
# ステージ4・スコアアタック

今回は、ステージ4の稼ぎを16ロックで攻略
担当：フニャリン

ステージ4は、スコアを稼いでいる人にとっては重要となるステージ。

今回はページの都合により細かいところまで全部攻略しきれないので、ここでは高得点をGETできるところを中心に攻略を進めていこうと思う。

細かいところはムックが発売されているので、すみませんがムックのほうでよろしく。

### 開幕で55万ptsをGET Area

・POINT 1

まず初めにミサイル戦艦が1隻と機雷を放出するするザコが画面左後方から4機、続いて画面右方向からザコが2機出現する。

敵の得点は、ミサイル戦艦のミサイル発射口が500pts、ミサイルが300pts、ザコ敵が1機500ptsとなっている。

では次に敵をロックする順番を説明しよう。まず初めに画面前方にミサイル戦艦が、ミサイル発射口からミサイルを発射してくるので、このミサイルを6個ロックする。

ミサイルを6個だけロックしたら、次にミサイル発射口に4個ロックする。ミサイル発射口にロックしたら画面前方からミサイルが飛んでくるので、ここでレーザーを撃つ。

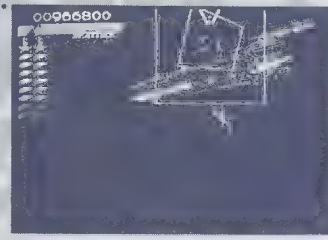
レーザーを撃ったら、左方向後方からザコが4機出現するので、このザコにロックしてレーザーをつなげ破壊し次に画面右方向からザコ編隊が2機出現するため、このザコ編隊にロックしてレーザーで破壊すれば、全部で16ロックしたことになり最後にレーザーで破壊した敵は500ptsなので、256倍すると128万8000ptsをGETできる。

この場所での注意点は、初めにミサイル発射口にロックしないことと、ミサイルにきちんと6個ロックするようにすること。以上のことを注意しながらやっていけば、この場所だけで、55万ptsを稼ぐことができる。

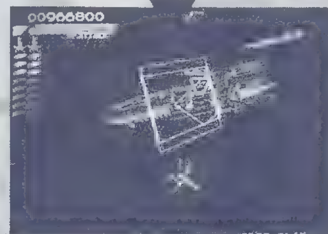
・POINT 2

初めにレーザー戦艦が1隻と、ザコが画面前から3機出現したあと画面左方向からザコが4機出現する。

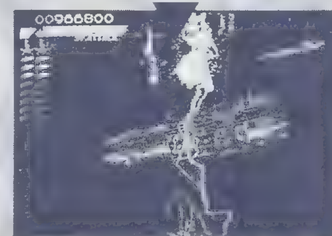
次に敵をロックする順番を



発射口から発射されるミサイルに6ロックする。



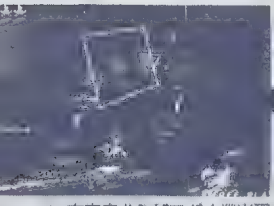
ミサイルに6ロックしたら発射口×4にロックして、

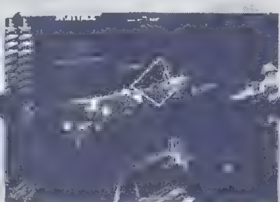


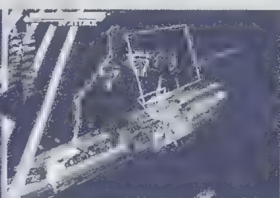
ミサイルが前方から出現したらレーザーを撃つ。

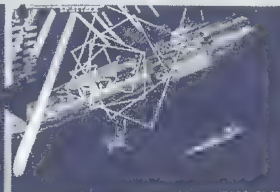

後方左方向から出現するザコ編隊4機にロックして、

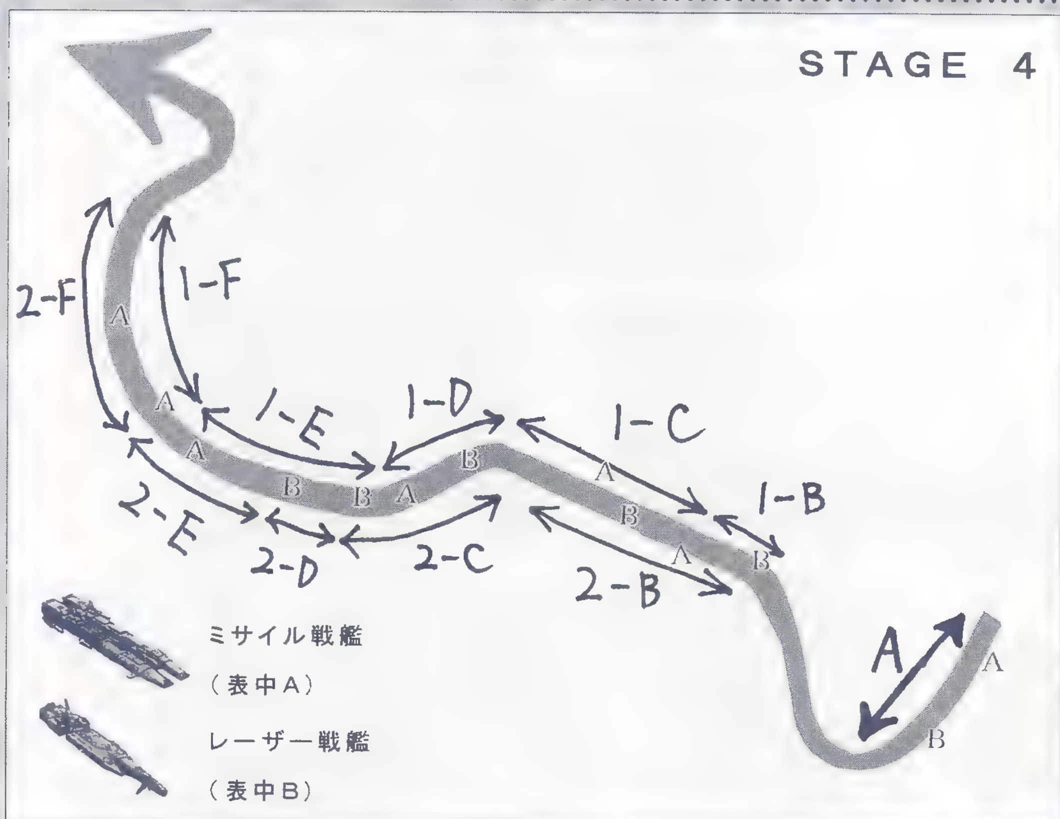

右方向からザコ敵が2機出現するので、ロックして破壊。


右方向からザコが4機出現するので、こいつらにロックして破壊。


低空の戦艦に1ロックして、


次に前方からザコが3機出現するのでこいつらにロックして、


戦艦のレーザー発射口×8にロックしてレーザーを撃ち、



説明すると、初めに画面前方からレーザー戦艦が出現するので、レーザー発射口が全部で8個あるから発射口8個にロックしたらレーザーを撃つ。
　レーザーを撃ったら画面前方からザコが3機出現するので、この3機にロックしてレーザーをつなげる。とりあえずここまで、11ロックしたことになる。
　次に画面右方向からザコ4機が出現するわけだが、ここですぐにこのザコ4機にロックしても全部で15ロックしかしていないので、ここでは右方向から出現するザコ4機にロックする前に低空の戦艦に1回ロックしてからザコ編隊にロックしにいけば全部で16ロックしたことになる。
　低空のどの戦艦にロックするかは、写真を参考にして覚えてほしい。この場所もパターン通りに敵をロックして破壊することができれば最後の敵が500ptsなので、12万8000ptsをGETでき合計で49万ptsを稼ぐことができる。
　このA-areaだけで、単純計算で約100万ptsを稼ぐことができる。何回か練習すれば、すぐにこの場所はパターン通りに敵をロックして破壊できると思うぞ。

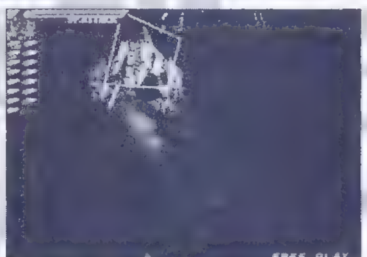
## BOMBER-pointが重要B-area

　B-areaに突入すると、画面前方から中型機が1機、レーザー戦艦が1隻、ザコ敵が8機出現する。
　この場所はまず前方から出現する中型機の撃つミサイルで稼ぐ。初めに中型機が出現する前に写真の低空の戦艦だけレーザーで破壊する。
　破壊する理由に中型機の撃つミサイルにロックしているときに、低空の戦艦にロックしてしまうと撃ったレーザーが低空まで飛んでいってしまい、レーザーがすぐに戻ってこない。すると中型機の撃つミサイルをレーザーで破壊するのが遅れ、危険な状態になってしまうからだ。
　中型機のミサイルで稼ぐときは、中型機の前方にロックのカーソルを置いておき、ミサイルが飛んでくると同時にレーザーを撃って速攻で破壊する。
　中型機の1回目のミサイルで点数を少し稼いだらすぐに、自機を中型機より右に移動させる。こうすることによって、中型機が右方向に移動してくる。なぜ中型機を右方向に移動させるかは、次に前方左方向から出現するレーザー戦艦とザコ敵×8機をボンバーを使って点数を稼ぐため。

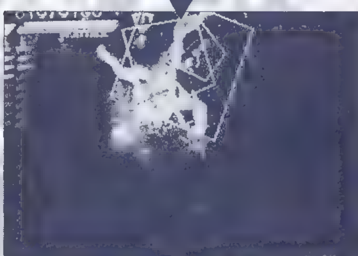


この低空の戦艦をロックしてレーザーで破壊する。

・BOMBER-point
　では具体的にボンバーを使うタイミングを説明すると、中型機が2回目のミサイルを発射したのを確認したらすぐにボンバーを撃つ。
　このボンバーで中型機のミサイルとレーザー戦艦のレーザー発射口とザコ敵×8機をまとめて破壊すると平均で40万ptsから高いときで60万pts近く点数を稼ぐことができる。
　この場所は、ボンバーの爆発する順番で点数の入り方が毎回違い、ザコ敵×8機をどれだけボンバーの爆発で破壊できるかがキーポイントになる。



中型機の前方にロックのカーソルを置いておき、



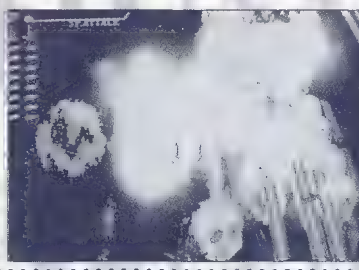
中型機がミサイルを撃ってくると同時にロックしてレーザーで破壊。



ミサイルで点数を稼いだら自機を中型機より右に移動させる。

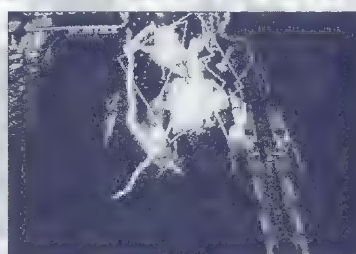


中型機が2回目のミサイルを撃ってきたらボンバーを撃ち、



ミサイルと発射口、ザコ敵をボンバーの爆風で破壊する。

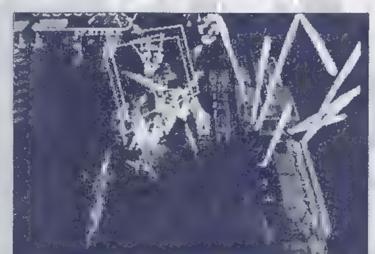
・POINT 2
　中型機が画面前方から再び出現するので、この中型機のミサイルでまた点数を稼ぐようにする。1回目のミサイルをロックして、レーザーで破壊したら自機を中型機よりも左に移動させ中型機を左方向に誘導させる。
　なぜ左方向に誘導させるか説明すると、中型機が2回目のミサイルを撃つと同時に画面前方右方向から出現するレーザー戦艦からレーザーが飛んでくる。そのため中型機が右に移動してしまうと、戦艦のレーザーを避けながら中型機のミサイルをロックしにいくのは非常に危険な状態になる。ので、中型機を左方向に移動させれば戦艦のレーザーを気にせずにミサイル稼ぎができるわけだ。



中型機のミサイルで点数を稼いだら、



自機を中型機より左方向に移動して中型機を左方向に誘導させ、



中型機の2回目のミサイルをロックしてレーザーで破壊する。

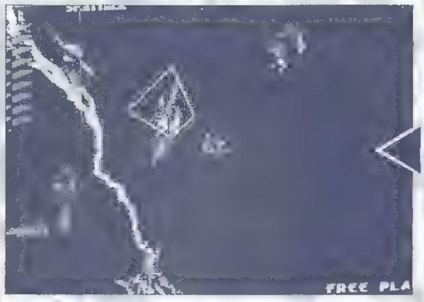
・POINT 3
　2回目の中型機を破壊すると、画面前方右方向からミサイル戦艦が1隻とザコ敵が左右から8機出現し、そのあと画面後方から機雷を放出するザコが5機出現する。
　この場所は、2回目の中型機を破壊したら低空の戦艦に



初めに低空の戦艦に5、6ロックしたらレーザーを撃ち、



戦艦のミサイルと発射口にロックして、



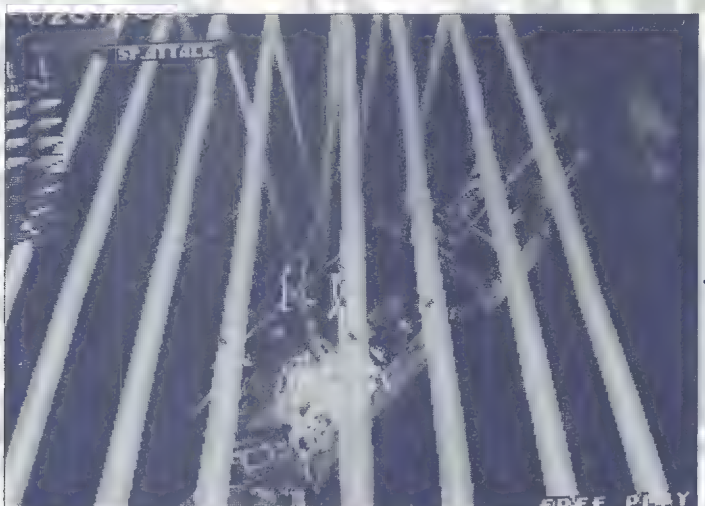
最後に後方から出現するザコ5機にロックしてレーザーで破壊。

5、6ロック。レーザーを撃ったら、画面前方右方向から出現する戦艦のミサイル発射口と発射口から発射されるミサイルをロックして、レーザーをつなげる。

このときにザコ敵が左右から出現してくるが、このザコ敵は無視するようにして最後に後方から出現する機雷を放出するザコ5機にロックして、レーザーをつなげて破壊する。

最後に画面後方から出現するザコ編隊は、1機500ptsなので16ロックして破壊した場合は12万8000ptsをGETできる。

最後のザコ編隊が何機か残っている場合は、すぐにロックして破壊するのではなく機雷を放出させてから機雷をロックしてレーザーで破壊するようにする。



レーザー戦艦から発射されるレーザーはこの位置で避ける。

## レーザー戦艦のレーザーに注意C-area

C-areaに突入すると、初めに画面前方からレーザー戦艦が1隻出現する。この戦艦のレーザー発射口から発射されるレーザーの幅が非常に狭く、危険な場所になる。戦艦のレーザー発射口に速攻でロックしてレーザーを撃ってもレーザーを撃たれてしまうためレーザーを避けなくてはならない。レーザーを避けるときは、戦艦の中央付近が避けやすくなっている。

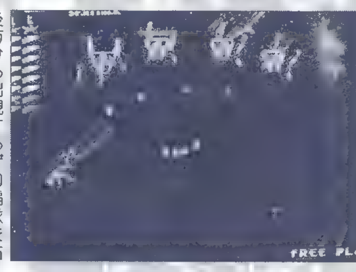
・POINT 1

レーザー戦艦を破壊すると画面後方左右からザコが4機出現したあと、同じ感じでザコ編隊が4機出現する。その次に画面前右からミサイル戦艦が1隻出現したあと前方からザコが4機出現する。

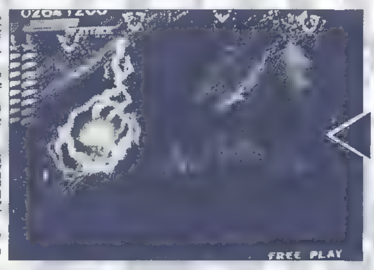
敵をロックしていく順番を説明すると、後方から出現するザコ4機を右→左にロックしながらザコ編隊の撃つ弾を左に少しずつ移動して避ける。次に同じように後方からザコが4機出現するので、左→右へロックして初めにロックしたザコ編隊が画面前方に消えそうになったらレーザーを撃つ。

次に画面前方からザコが4機出現するので、こいつらを左→右にロックしてレーザーをつなげたら右方向のミサイル戦艦のミサイル発射口×4個にロックして破壊すれば、16ロックで破壊したことになる。

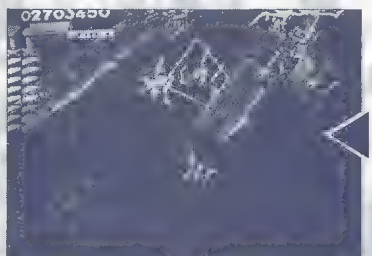
この場所もパターンどおりにロックして敵をレーザーで破壊した場合は単純に40万pts以上の点数を稼ぐことができる重要なPOINTとなる。



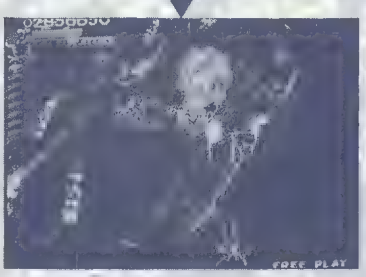
後方から出現するザコ編隊を右→左にロックして、



後方からザコが4機出現するので左→右にロックして、



初めのザコが前方に消えそうになったらレーザーを撃ち、

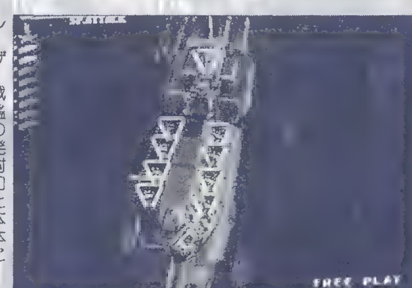


前方のザコ編隊を左・右にロックしてミサイル発射口にロックする。

## 2回目のBOMBER POINT D-area

・Point 1

D-areaに突入すると初めに、画面前方からレーザー戦艦が1隻出現したあとに後方からザコが5機出現する。次に敵をロックする順番を



レーザー戦艦の発射口と本体にロックして、



レーザー発射口から画面後方に消えそうになったらレーザーを撃ち、



後方からザコが5機出現するので左→右にロックして破壊する。

説明すると、レーザー戦艦のレーザー発射口×8個にロックして本体に3ロックし、ここまでで11ロックしたことになる。

ちなみに戦艦がレーザーを撃ってきたときは、戦艦の正面にいればレーザーには絶対当たらないぞ。戦艦のレーザー発射口が画面後方に消えたらすぐにレーザーを撃ち、画面後方から出現するザコ編隊5機を左↓右にロックして、レーザーをつなげて破壊すれば全部で16ロックして敵を破壊することができるぞ。

ちなみにザコ編隊を左↓右にロックする理由は、そのほうが単純にロックしやすいからだ。

・BOMBER-POINT

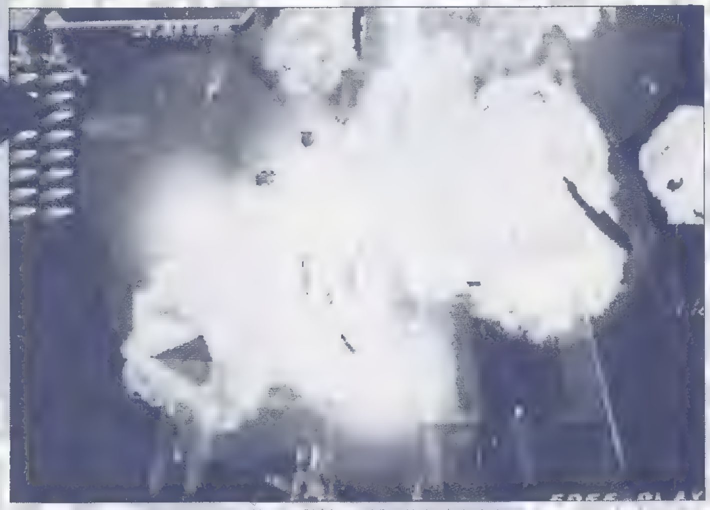
先ほどのザコ5機を破壊してすぐ、画面前方からミサイル戦艦が1隻と画面左右からザコ敵が8機出現する。

この場所でボンバーを撃つ理由を説明すると、まずミサイル戦艦のミサイル発射口(500pts)から発射されるミサイル(300pts)と画面左右から出現するザコ敵(500pts)をボンバーを使って破壊すると平均で60万ptsから高いときで80万ptsの点数を稼ぐことができる。

では次に具体的なボンバーを撃つタイミングの説明をしていこう。画面前方からミサイル戦艦の発射口が出現したらすぐにボンバーを撃つ。

ボンバーを撃つときにちょっとだけ仕込みがあり、ミサイル戦艦が前方から出現すると同時に、左方向低空に戦艦が1隻だけ出現するので、この戦艦に3回ロックしてからボンバーを撃つようにする。


左方向低空の戦艦にロックをしてからボンバーを撃つ。


ボンバーの爆風でミサイル、ミサイル発射口、ザコ敵を破壊する。

こうすることによって、ボンバーを撃ってからミサイルにロックしてしまっても、レーザーが低空の戦艦からミサイルにたどりつくまで時間があるので、すぐにレーザーでミサイルを破壊するといったことがなくなり、ボンバーの爆発でちゃんとミサイルを破壊できるため。

## 12万8000ptsを多くGETしろE-area

E-areaに突入するとミサイル戦艦が2隻とザコ敵500ptsが多数出現する。

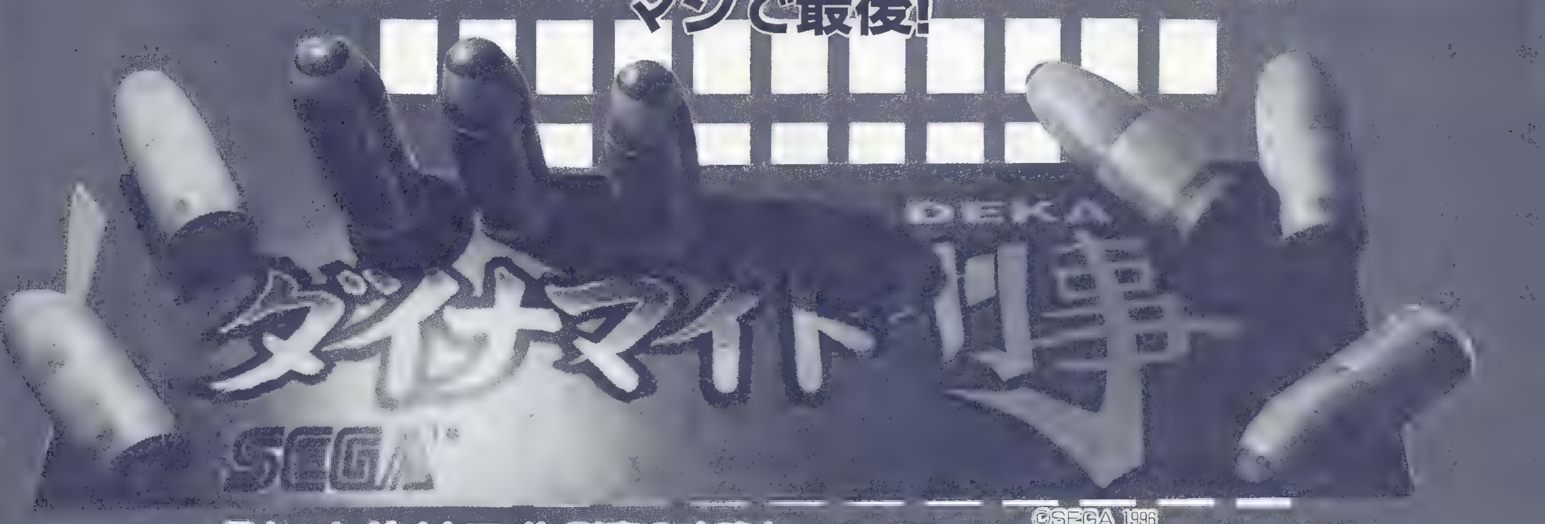
この場所は500ptsのザコが多く出現するので、最後の16ロック目にレーザーで破壊すれば、12万8000ptsをGETできる重要なareaになる。

基本的なロックの仕方は、低空の戦艦に2、3回ロックしたらミサイル発射口から発射されるミサイルに多くロックして、ミサイル発射口、ザコ敵とロックしていくのが理想なパターンになる。

最後のザコラッシュ地帯は、ザコの弾を避けながら敵にロックしなければならないが、ここは、気合で敵にロックしてレーザーで破壊するようにしよう。

4面道中だけで、BOMBER-POINTで点数を多く稼ぐことができれば、50万ptsの点数を稼ぐことができ、BOBMER-POINTがきまらなかった場合でも道中だけで、450万ptsの点数を稼ぐことができるぞ。

# マジで最後!




©SEGA 1996

## 長かったダイナマイト刑事の攻略も、今回おさらいでフォーエバーだ。

担当：デカ長

## 祝!チョーさん復活
## ダイナマイト刑事・捜査の掟

**前回でひととおりの攻略を終えたはずのダイナマイト刑事。なぜか再登場!**

担当：デカ山長助

前回で無事シーン別攻略も一応の終わりを遂げたダイナマイト刑事。しかし第一回で解説した操作テクニックは訂正すべきところも多かったため、ここでテロリストに立ち向かうための基本操作を新たに紹介していこう。レッツビギン！

### 掟1 基本は軸ずらし！

ダメージをリカバーすることが難しいダイナマイト刑事を攻略するためには、こちらから攻撃する際に絶対に相手の攻撃をくらわないようにしなければならない。

このゲームでは正面から敵に攻撃を加えることは、敵との相打ちや、こちらの攻撃をガードされた後、反撃を招いたりとかなりの危険性を持っている。

そこでその危険性を取り払うために相手と横軸をずらした状態で攻撃することが重要となるのだ。たとえば敵をPPPKコンボでダウンさせる場合、相手の斜め前方で待機して相手がある程度近づいてきたら、Pの2～3発めがあたるように見切り発車でコンボを繰り出すのがコツ。常に相手がこちらを認識する前に、攻撃があたるように心がけよう。



軸をずらしてから…、



攻撃。これが基本！

また投げを狙う際も基本は一緒。軸をずらした状態で相手に接近して掴むことが重要だ。

### 掟2 GUNは惜しまず使え！

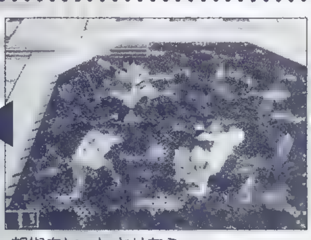
第一回ではGUNを手に入れたら〝逮捕〟を最優先するためGUNは使用するなと解説したが、これについては訂正する。申し訳ない。

シーン後半に進むにつれて逮捕しづらい敵が多くなり、逮捕に失敗した際にダメージを受けてしまう危険性が高まる。ノーダメージで先に進むことをクリアの大前提とするこのゲームにおいて、これほど無駄なことはない。より安全に先へ進むためにもGUNは惜しまず撃ってしまおう。

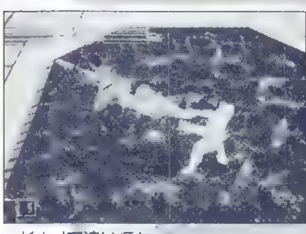


GUNを手に入れたら迷わず撃ってしまおう。

### 掟3 武器を効果的に使え！



胡椒をヒットさせたら…、



→K+Jで追い打ち。

道中で手に入れることができる武器を有効利用することも、クリアへの近道となる。

たとえばデッキブラシに代表される棒状のアイテム。これはゲットした後にPを押すことによって、振り回すことができるが、軸ずらしを利用することによって周囲の敵を一掃することが可能。

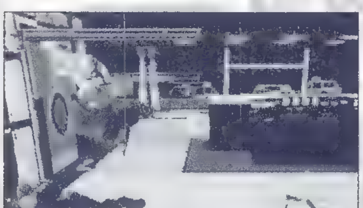
また割れた瓶やナイフなどは威力の高いガード不能攻撃となるので、ガードポーズをとるボスクラスの敵などにも有効だ。

胡椒もボスクラスの相手に有効。胡椒で相手をピヨらせたら、レバー前K+Jの跳び蹴りで攻めよう。

### 掟4 ダウン攻撃の[illegible]

シーン後半で頻繁に登場する覆面男。やつは一度ダウンさせた後、起きあがらずに寝ころんだままGUNで狙撃してくることがある。

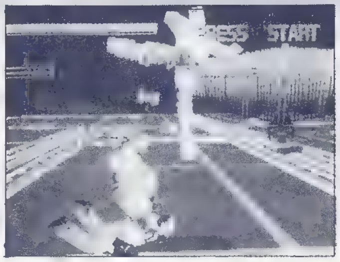
こうなると通常の攻撃では手が出せなくなるので、早急にダウン攻撃で追い打ちを加えたい。ダウン攻撃とはジャンプ中にレバー下P or K。覆面男以外にもこういった行動をしてくる敵もいるので、やばいと思ったならすかさずジャンプしよう。



寝たまま攻撃する相手にはダウン攻撃で対抗！

## 掟5 無敵技を使え！

敵の連続攻撃をくらったと思ったなら、迷わずP＋K＋Jの無敵技を使うように心がけよう。この技は相手に触れると多少体力を消費してしまうが、相手の攻撃によるダメージに比べれば微々たるモノである。くらったら迷わず無敵技。最も重要な事柄かもしれない。




やばくなったらP＋K＋J。これ常識

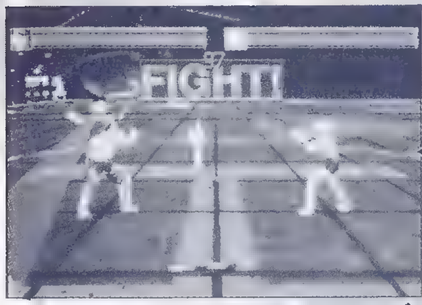
## お詫びと訂正

前回のタイトルキャッチで「長助死す…」といったセンテンスがありましたが、このデカ山長助という人物は、ダイナマイト刑事攻略担当のことで、開発者インタビューに登場する刑事長ことセガAM1研の内田さんとはまったく関係ありません。現在、内田さんはセガアメリカで次回作の開発に勤しんでいることでしょう。勝手に殺してごめんね、内田さん。そして当の担当ライターのチョーさんはこの攻略原稿を書き終えたあと「殉職はデカの責務だ…」と言い残して、バイストンウェルに旅立ちました。

## 2Pプレイのお楽しみ
## スクープ!
## この秋話題の対戦格闘をキャッチ

2Pプレイで全ステージをクリアするとおまけモードが…。

担当：ちょ〜すけ










豪快さん御用達アクションゲーム、ダイナマイト刑事。本誌でも1Pプレイを前提とした攻略を延々と繰り返してきたが、このゲームは2P協力プレイもなかなか捨てがたい面白さがある。

苦難をともに乗り越え、そしてオールクリアした時の喜びは何物にも代え難いモノ。本来なら喜びを分かち合うべきところだが、さすがはダイナマイト刑事。感動をぶちこわすようなおまけモードが設定されているのだ。

それは囚われのヒロイン、キャロラインのボディガードの座をめぐる、いわば血で血を洗う対戦格闘モード。そう、1Pと2Pによるサバイバルマッチが2人を待ち受けているのである。

ゲーム内容は至って簡単。いままでに培ったテクニックを生かして、苦楽を共にした相棒を叩きのめすだけ。金の魔力に突き動かされた者が勝者となるのだ。

ただし通常のゲームモードとは異なり、P＋K＋Jによる無敵技だけは出すことができないので注意してほしい。

また決着がついた後、エンディングに入る前になぜかコンティニュー画面が表示される。根気と財力が続くなら何度でも挑戦しよう。

ブルーノVSシンディ。最後にヒロインの微笑みを手に入れるのはどちらなのであろうか。

# 便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

**その場で賢い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK! ボーナス一括、最長36回までOK!**

## アーケード基板

| | |
|---|---|
| カダッシュ | ¥12,000 |
| パニックロード | ¥5,000 |
| エクスターミネーション | ¥20,000 |
| ラスタンサーガ | ¥15,000 |
| キャッスルオブドラゴン | ¥6,000 |
| ヴォルフィード | ¥10,000 |
| ルナーク | ¥10,000 |
| ハットリス | ¥2,000 |
| スーパーQIX | ¥5,000 |
| ダイノレックス | ¥7,000 |
| ミズバク大冒険 | ¥8,000 |
| ■F3 カートリッジ | |
| カイザーナックル | ¥3,000 |
| ダライアス外伝 | ¥10,000 |
| バブルシンフォニー | ¥3,000 |
| ハットトリックヒーロー'95 | ¥2,000 |
| クイズシアター | ¥2,000 |
| エレベーターアクションリターンズ | ¥5,000 |
| あっかんべーだー | ¥5,000 |
| パズルボブル2 | ¥12,000 |
| 逆鱗弾 | ¥12,000 |
| パズルボブル2X | ¥20,000 |
| 究極タイガーII | ¥15,000 |
| **[テクモ]** | |
| がんばれギンくん | ¥9,000 |
| サンダードラゴン | ¥9,000 |
| サンダードラゴン2 | ¥25,000 |
| スーパーピンボールアクション | ¥8,000 |
| ジェミニウイング | ¥8,000 |
| 闘姫伝承 | ¥58,000 |
| ワールドカップサッカー'90 | ¥4,000 |
| ワールドカップサッカー'94 | ¥8,000 |
| **[アイレム]** | |
| 海底大戦争 | ¥30,000 |
| アンダーカバーコップス | ¥25,000 |
| ボンバーマンワールド | ¥18,000 |
| ファイヤーバレル | ¥35,000 |
| ジオストーム | ¥25,000 |
| ガンフォース | ¥9,000 |
| ボンバーマン | ¥5,000 |
| ドラゴンブリード | ¥8,000 |

| | |
|---|---|
| トンマ | ¥8,000 |
| 格闘野球リーグマン | ¥29,000 |
| ガンホーキ | ¥10,000 |
| メジャータイトル | ¥7,000 |
| メジャータイトルII | ¥8,000 |
| **[アトラス]** | |
| 豪血寺一族 | ¥10,000 |
| 豪血寺一族 2 | ¥20,000 |
| 豪血寺最強外伝 | ¥30,000 |
| STG | ¥4,000 |
| ポラックス | ¥5,000 |
| **[エスエヌケイ]** | |
| バトルフィールド | ¥8,000 |
| ゴールドメダリスト | ¥3,000 |
| MV-1A | ¥30,000 |
| **MVSカセット** | |
| キングオブファイターズ'95 | ¥19,000 |
| キングオブファイターズ'94 | ¥5,000 |
| 餓狼伝説リアルバウト | ¥15,000 |
| サムライスピリッツ | ¥1,000 |
| 真サムライスピリッツ | ¥4,000 |
| サムスピ斬紅郎無双剣 | ¥8,000 |
| 龍虎の拳外伝 | ¥8,000 |
| パズルボブル | ¥7,000 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | ¥2,000 |
| ソニックウィングス3 | ¥15,000 |
| ファイトフィーバー | ¥10,000 |
| ギャラクシーファイト | ¥6,000 |
| ステークスウイナー | ¥5,000 |
| パルスター | ¥10,000 |
| ミューティションネーション | ¥3,000 |
| ビューポイント | ¥8,000 |
| ぐるりん | ¥3,000 |
| 風雲黙示録 | ¥5,000 |
| 神凰拳 | ¥13,000 |
| その他あります。¥800ヨリ | |
| **[セイブ]** | |
| 雷電 | ¥18,000 |
| 雷電II | ¥45,000 |
| 雷電DX | ¥55,000 |
| バイパーフェイズワン | ¥39,000 |

| | |
|---|---|
| ゼロチーム | ¥29,000 |
| セイブカップサッカー | ¥7,000 |
| **[ユーピーエル]** | |
| オメガファイター | ¥9,000 |
| アトミックロボキッド | ¥6,000 |
| **[ビデオシステム]** | |
| ソニックウィングス | ¥8,000 |
| F1ドリーム2 | ¥2,000 |
| スパイナルブレーカー | ¥3,000 |
| スーパーバレーボール'91 | ¥5,000 |
| パイプドリーム | ¥3,000 |
| **[彩京]** | |
| 戦国ブレード | ¥68,000 |
| ガンバード | ¥23,000 |
| ストライカーズ1945 | ¥59,000 |
| バトルガレッガ | ¥45,000 |
| **[パズルその他]** | |
| 上海 | ¥3,000 |
| 上海II | ¥18,000 |
| 上海III | ¥20,000 |
| スーパー上海 | ¥15,000 |
| ぱづり | ¥5,000 |
| マジカルエラーを探せ | ¥2,000 |
| オセロダービー | ¥5,000 |
| 五月陣戦 | ¥8,000 |
| **[その他]** | |
| サボテンボンバーズ | ¥8,000 |
| 特殊部隊UAG | ¥15,000 |
| エクストリームダウンヒル | ¥10,000 |
| キール&ルーシー | ¥9,000 |
| 燃えよゴンタ | ¥9,000 |
| サンダー&ライトニング | ¥5,000 |
| ハイパーデュエル | ¥12,000 |
| 大王 | ¥29,000 |
| スーパーイーグルショット | ¥5,000 |
| アグレス | ¥2,000 |
| へべれけのぽぷ〜ん | ¥5,000 |
| レッスルフェスト | ¥1,000 |
| ハチャメチャファイター | ¥12,000 |
| ジュジュ伝説 | ¥5,000 |
| セルフィーナ | ¥5,000 |

| | |
|---|---|
| プリメーラ | ¥5,000 |
| ワールドラリー | ¥19,000 |
| カベール(P無) | ¥5,000 |
| その他リスト以外にも有ります。 | |
| **[クイズ]** | |
| 学園パラダイス | ¥1,000 |
| 熱答クイズチャンピオン | ¥3,000 |
| クイズ 地球防衛軍 | ¥3,000 |
| アテナのハテナ | ¥2,000 |
| クイズその他有ります。 | |
| **[麻雀]** | |
| 着せかえ麻雀 | ¥35,000 |
| 恋のマジックポーション | ¥3,000 |
| 卒業証書 | ¥5,000 |
| ダイヤルQ2 | ¥3,000 |
| 麻雀フライデー | ¥3,000 |
| 懲りない面々 | ¥1,000 |
| 麻雀遊戯 | ¥3,000 |
| 麻雀激写 | ¥3,000 |
| ねるとん牌鯨団 | ¥1,000 |
| お雀子館 | ¥1,000 |
| 麻雀大予言 | ¥1,000 |
| ねらえ!トップスター | ¥1,000 |
| アイドル麻雀 | ¥1,000 |
| タロット麻雀 | ¥1,000 |
| 麻雀やるならやらねば | ¥2,000 |
| ハイパーリアクション | ¥13,000 |
| パニックスタジアム | ¥2,000 |
| プリンセスリーグ | ¥3,000 |
| パチンコ物語 | ¥1,000 |
| グっと | ¥5,000 |
| とっても麻雀 | ¥5,000 |
| 麻雀カルチャースクール | ¥2,000 |
| ウルトラマル秘麻雀 | ¥3,000 |
| 麻雀学園 | ¥2,000 |
| ファイナルロマンス | ¥10,000 |
| スーパーリアル麻雀PIII | ¥8,000 |
| スーパーリアル麻雀PIV | ¥10,000 |
| スーパーリアル麻雀PV | ¥10,000 |
| コミック劇場 | ¥3,000 |
| カメラ小僧 | ¥5,000 |




| | |
|---|---|
| ごっつええ感じ | ¥3,000 |
| サーキットの女豹 | ¥2,000 |
| 麻雀クエスト | ¥5,000 |
| 七次元の妖精達 | ¥2,000 |
| 麻雀革命 | ¥1,000 |
| キャンパスハンティング | ¥1,000 |
| 麻雀女学園 | ¥2,000 |
| 麻雀ファンクラブ | ¥2,000 |
| 麻雀私生活 | ¥2,000 |
| スーチーパイスペシャル | ¥5,000 |
| 麻雀その他有ります。 | |

**この他基板は豊富に用意してあります。**

**※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。**

**営業時間 AM10:30〜PM7:00**

**TEL.03-3770-2731**
**FAX.03-3770-2880**



# 翌日商品がおてもとに

LOTUS PRESS GAME WORLD

**日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。**

商品代金と商品の引き替えシステム

## アーケード基板

**[カプコン]**

| | |
|---|---|
| ストリートファイターZERO2 | TEL |
| ストリートファイターZERO | TEL |
| マーヴルスーパーヒーローズ | TEL |
| D&Dシャドーオーバーミスタラ | TEL |
| 19XX | ¥59,000 |
| サイバーボッツ | ¥45,000 |
| ヴァンパイアハンター | ¥35,000 |
| X-MEN | ¥35,000 |
| パワードギア | ¥28,000 |
| スーパーマッスルボマー | ¥25,000 |
| ヴァンパイア | ¥25,000 |
| エイリアンVSプレデター | ¥55,000 |
| ダンジョン&ドラゴンズ | ¥55,000 |
| スーパーストⅡX | ¥25,000 |
| スーパーストⅡ | ¥25,000 |
| 闘神伝2 | ¥29,000 |
| ストリートファイターⅡ | ¥7,000 |
| ストⅡダッシュ | ¥9,000 |
| ストⅡターボ | ¥9,000 |
| カプコンワールド2 | ¥4,000 |
| ぷにっきいず | ¥9,000 |
| キャプテンコマンドー | ¥20,000 |
| チキチキボーイズ | ¥19,000 |
| バース | ¥28,000 |
| クイズ&ドラゴンズ | ¥4,000 |
| マッスルボマー | ¥8,000 |
| 殿様の野望Ⅱ | ¥5,000 |
| 天地を喰らうⅡ | ¥14,000 |
| ラストデュエル | ¥8,000 |
| F1 ドリーム | ¥3,000 |
| ロックマン | ¥15,000 |
| 虎への道 | ¥15,000 |

**■CPSⅡカートリッジ**

| | |
|---|---|
| ストZERO2 | TEL |
| ストZERO | ¥10,000 |
| マーヴルスーパーヒーロー | TEL |
| ダンジョンドラゴン2 | TEL |
| 19XX | ¥49,000 |
| サイバーボッツ | ¥25,000 |
| ヴァンパイアハンター | ¥12,000 |
| パワードギア | ¥18,000 |
| X-MEN | ¥10,000 |
| スーパーマッスルボマー | ¥10,000 |
| ヴァンパイア | ¥5,000 |
| エイリアンVSプレデター | ¥35,000 |
| ダンジョン&ドラゴン | ¥35,000 |
| スーパーストⅡX | ¥5,000 |
| スーパーストⅡ | ¥2,000 |

**[ジャレコ]**

| | |
|---|---|
| ゲーム天国 | ¥49,000 |
| 湾岸戦争 | ¥45,000 |
| ソルダム | ¥6,000 |

**■メガ32カートリッジ**

| | |
|---|---|
| エンジェルキッス | ¥5,000 |
| ゲーム天国 | ¥5,000 |
| 湾岸戦争 | ¥5,000 |

**[バンプレスト]**

| | |
|---|---|
| セーラームーン | ¥29,000 |
| 戦国エース | ¥18,000 |
| マジンガーZ | ¥23,000 |
| アクウギャレット | ¥25,000 |
| マクロスⅡ | ¥13,000 |
| マクロス | ¥13,000 |
| 隠忍 | ¥25,000 |
| ドラゴンボールZⅡ | ¥18,000 |
| ウルトラ警備隊 | ¥33,000 |
| ウルトラマン | ¥2,000 |
| ガンダムEX-REVUE | ¥12,000 |
| ガンダムファイナルシューティング | ¥28,000 |

**[コナミ]**

| | |
|---|---|
| サラマンダ 2 | ¥32,000 |
| サンダークロス | ¥22,000 |
| セクシーパロディウス | ¥38,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま | ¥68,000 |
| 究極戦隊ダダンダーン | ¥37,000 |
| 少林寺への道 | ¥5,000 |
| クレイジーコップ | ¥8,000 |
| エイリアンズ | ¥17,000 |
| グラディウスⅡ | ¥24,000 |
| 極上パロディウス | ¥28,000 |
| ツインビーヤッホー! | ¥28,000 |
| パンクショット | ¥3,000 |
| 進め!対戦ぱずるだま | ¥19,000 |
| 出たな!ツインビー | ¥5,000 |
| パロディウスだ! | ¥5,000 |

**■GXロムキット**

| | |
|---|---|
| ときメモ対戦ぱずるだま | ¥40,000 |
| 極上パロディウス | ¥3,000 |
| ツインビーヤッホー! | ¥3,000 |
| 対戦ぱずるだま | ¥3,000 |
| サラマンダ2 | ¥10,000 |
| セクシーパロディウス | ¥15,000 |
| ドラグーンマイト | ¥10,000 |
| ゴルフィンググレイツ | ¥1,000 |

**[東亜プラン]**

| | |
|---|---|
| バツグン | ¥30,000 |
| 達人 | ¥6,000 |
| 達人王 | ¥16,000 |
| 究極タイガー | ¥7,000 |
| スノーブラザース | ¥7,000 |
| Vファイブ | ¥9,000 |
| アウトゾーン | ¥9,000 |
| フーピー | ¥5,000 |
| フィグゼイト | ¥13,000 |
| ヴィマナ | ¥9,000 |
| ドギューン | ¥12,000 |

**[ライジング]**

| | |
|---|---|
| 魔法大作戦 | ¥18,000 |
| 疾風魔法大作戦 | ¥18,000 |

**[ナムコ]**

| | |
|---|---|
| ソウルエッジ | ¥45,000 |
| 鉄拳2 Bバージョン | ¥98,000 |
| アウトフォクシーズ | ¥25,000 |
| マッハブレイカー | ¥35,000 |
| ネビュラスレイ | ¥19,000 |
| ナムコクラシックVol.1 | ¥25,000 |
| ナムコクラシックVol.2 | ¥48,000 |
| F/A | ¥12,000 |
| ゼビウス | ¥9,000 |
| ティンクルピット | ¥5,000 |
| エメラルディア | ¥2,000 |
| ニューマンアスレチックス | ¥6,000 |
| スーパーワールドコート | ¥3,000 |
| ナックルヘッズ | ¥15,000 |
| 熱闘!激闘!クイズ島 | ¥1,000 |
| ギャラガ | ¥8,000 |
| スーパーワースタ'96 | ¥10,000 |
| マーベルランド | ¥38,000 |
| スーパーワースタ'95 | ¥5,000 |
| 魔Q大冒険 | ¥1,000 |
| アサルト（P無） | ¥38,000 |
| ゼビウス3D/G（海） | ¥39,000 |
| ドラゴンセイバー | ¥25,000 |
| コズモギャングパズル | ¥3,000 |
| グレートスラッガーズ | ¥1,000 |
| グレートスラッガーズ'94 | ¥1,000 |

**[データイースト]**

| | |
|---|---|
| ウルフファング | ¥23,000 |
| グレートラグタイムショー | ¥33,000 |
| マジカルドロップ | ¥18,000 |
| キャプテンアメリカ | ¥15,000 |
| バーディートライ | ¥6,000 |
| スタジアムヒーロー | ¥1,000 |
| スーパーバーガータイム | ¥8,000 |
| ロボコップⅡ | ¥10,000 |
| ファイターズヒストリー | ¥3,000 |
| 空牙外伝スカルファング | ¥48,000 |
| ダイエットGO!GO! | ¥8,000 |
| ダンクドリーム'95 | ¥29,000 |
| ファンキージェット | ¥8,000 |

**[カネコ]**

| | |
|---|---|
| 富士山バスター | ¥8,000 |
| 大江戸ファイト | ¥18,000 |
| 爆裂ブレイカー | ¥9,000 |
| グレート1000マイルラリー | ¥15,000 |

**[セガ]**

| | |
|---|---|
| コットン | ¥13,000 |
| ぷよぷよ通 | ¥10,000 |
| ぷよぷよ | ¥5,000 |
| テトリス | ¥3,000 |
| ずんずん教の野望 | ¥8,000 |
| タントアール | ¥3,000 |
| イチダントアール | ¥5,000 |
| スタックコラムス | ¥3,000 |

**[タイトー]**

| | |
|---|---|
| 究極タイガーⅡ | ¥78,000 |
| パズルボブル2X | ¥78,000 |
| 逆鱗弾 | ¥68,000 |
| パズルボブル2 | ¥68,000 |
| あっかんべーだー | ¥60,000 |
| エレベーターアクションリターンズ | ¥60,000 |
| クイズシアター | ¥58,000 |
| ハットトリックヒーロー'95 | ¥58,000 |
| バブルシンフォニー | ¥58,000 |
| ダライアス外伝 | ¥68,000 |
| カイザーナックル | ¥58,000 |
| デッドコネクション | ¥8,000 |
| キャメルトライ（P無） | ¥15,000 |
| レイフォース | ¥29,000 |
| ライトブリンガー | ¥33,000 |
| アラビアンマジック | ¥23,000 |
| スペースインベーダーDX | ¥3,000 |
| メタルブラック | ¥43,000 |
| グリッドシーカー | ¥19,000 |
| ライディングファイト | ¥18,000 |
| 奇々怪界 | ¥10,000 |
| ニュージーランドストーリ | ¥9,000 |
| 大旋風 | ¥5,000 |

**KIC PANA TWIN（S対応）**



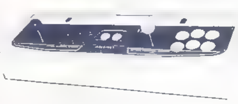
本体……………… 38,000円
RGBケーブル……… 3,000円

**シグマAV-5000（S対応）**



AV-5000………… 26,000円
Σ-8000ターボ…… 15,800円

**ボードマスター（S対応）**



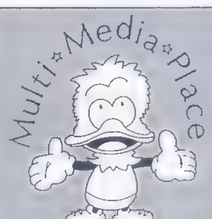
本体……………… 48,000円

**駅に近くなってもっと便利に!!**

**住所・電話番号が変更になりました。**

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線徒歩1分

こちらは基板専門店になります。
以前の住所は家庭用ゲーム専門になってますのでお間違えなく。




# 初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

# ㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

超お目玉
先着5名まで



エアロシティテーブル
¥30,000（パネル代別）

# 宇宙堂の中古基板の価格に神を見た！

国家機密（他人には絶対しゃべっちゃダメ）：
中古基板超高価買取中、売りたい人は宇宙堂にアタックせよ‼

貴方のほしいゲーム基板が
手続き超簡単クレジットで
手に入ります。（3～36回）

Orico　JACCS
オリコ　ジャックス

## NAMCO

| | |
|---|---|
| ゼビウス | 14,000 |
| グレートスラッガーズ | 2,000 |
| ギャラガ | 13,000 |
| ギャラガ88 | 24,000 |
| ガントレット | 20,000 |
| エメラルディア | 3,000 |
| マッピー | 35,000 |
| タンクフォース | 9,000 |
| アサルト（P付き） | 50,000 |
| モトス | 45,000 |
| リブルラブル | 37,000 |
| ピストル大名の冒険 | 14,000 |
| バーニングフォース | 22,000 |
| 爆突機銃艇 | 26,000 |
| 熱闘！　激闘！　クイズ島 | 3,000 |
| スーパーワールドスタジアム'95 | 6,500 |
| 球界道中記 | 15,000 |
| スーパーパックマン | 43,000 |
| アウトフォクシーズ | 32,000 |
| ワールドスタジアム'93　激闘版 | 7,000 |
| ディグダグ | 12,000 |
| ナムコクラシックコレクションVOL.1 | 28,000 |
| ニューマンアスレチック | 4,500 |
| ギャプラス | 17,500 |
| スーパーワールドコート | 5,000 |
| ナックルヘッズ | 12,000 |

## カプコン

| | |
|---|---|
| スーパーストⅡX（ロム） | 4,500 |
| ストZERO（ロム） | 秘密 |
| ストZERO2（ロム） | 秘密 |
| ヴァンパイア（ロム） | 7,800 |
| ヴァンパイアハンター（ロム） | 11,000 |
| マーヴルスーパーヒーローズ（ロム） | 秘密 |
| サイバーボッツ（ロム） | 秘密 |
| D&D（ロム） | 秘密 |
| D&Dシャドーオーバーミスタラ（ロム） | 秘密 |
| パワードギア（ロム） | 秘密 |
| 19XX（ロム） | 50,000 |
| 1943 | 13,000 |
| F1ドリーム | 3,500 |
| エリア88 | 43,000 |
| ガンスモーク | 32,000 |
| サイドアームス | 14,000 |
| スターグラディエーター | 秘密 |
| ストⅡダッシュ | 5,500 |
| ストⅡ'ターボ | 8,000 |
| マッスルボマー | 8,000 |
| ロックマン　ザ　パワーバトル | 16,000 |
| ファイナルファイト | 14,000 |
| キャプテンコマンド | 13,000 |

## コナミ

| | |
|---|---|
| A-JAX | 26,000 |
| クレージーコップ | 14,000 |
| グラディウスⅡ | 25,000 |
| グリーンベレー | 10,000 |
| クォース | 6,500 |
| 魂斗羅 | 8,000 |
| サプライズアタック | 4,500 |
| 沙羅曼蛇Ⅱ（GXマザー込み） | 43,000 |
| 新入社員とおる君 | 8,000 |
| スラムダンク | 18,000 |
| スーパー魂斗羅 | 30,000 |
| XEXEX | 25,000 |
| ビットファイター | 9,000 |
| メガゾーン（US） | 8,000 |

## 東亜プランニング

| | |
|---|---|
| タツジン | 6,000 |
| 達人王 | 16,000 |
| バツグン | 28,000 |
| V-V | 10,000 |

## バンプレスト

| | |
|---|---|
| アルチメイトテニス | 6,000 |
| ウルトラマン | 2,500 |
| ウルトラマン倶楽部 | 5,500 |
| SDガンダムサイコサラマンダー | 4,000 |
| 仮面ライダーバトルレーサー | 8,000 |
| 戦国エース | 17,000 |
| ドラゴンボールZ2 | 17,000 |
| マクロス | 11,000 |
| 機動戦士ガンダム | 3,000 |
| ドラゴンボールZ | 15,000 |

## UPL

| | |
|---|---|
| シュトラール | 11,000 |
| タスクフォースハリアー | 9,000 |
| バンダイク | 7,000 |
| ブラックハート | 5,000 |

## ジャレコ

| | |
|---|---|
| ゲーム天国 | 45,000 |
| 早押し王座決定戦 | 8,000 |
| ビックストライカー | 4,000 |
| フォーメーションZ | 16,000 |
| ポップフレイマー | 40,000 |
| わいわいジョッキーゲートイン | 15,000 |
| サイバトラー | 7,000 |
| ぶたさん | 24,000 |
| ベストバウトボクシング（メガシステム32） | 26,000 |

## アイレム

| | |
|---|---|
| ガンフォース | 8,000 |
| ぐっすんおよよ | 6,500 |
| サンダーブラスター | 13,000 |
| スパルタンX | 10,000 |
| ボンバーマン | 5,500 |
| エアデュエル | 12,000 |
| ジオストーム | 20,000 |

## タイトー

| | |
|---|---|
| 阿修羅ブラスター | 9,000 |
| アクアジャク | 10,000 |
| アルカノイド（P付き） | 10,000 |
| イグジーザス | 12,000 |
| ウォリアーブレード | 28,000 |
| 黄金の城 | 30,000 |
| ガルメデス | 7,000 |
| カダッシュ | 11,500 |
| ガンフロンティア | 42,000 |
| 究極タイガー | 8,500 |
| 草野球 | 5,000 |
| ゴークス（P付き） | 17,000 |
| ゴークス（P無し） | 6,000 |
| 侍　日本一 | 15,000 |
| ダライアス外伝（F3） | |
| タイガーヘリ | 9,500 |
| ナックルジョー | 12,000 |
| ニュージーランドストリー | 13,000 |
| ハイパーデュエル | 12,000 |
| ハットトリックヒーロー | 4,500 |
| バイオレンスファイト | 12,000 |
| ハレーズコメット | 10,000 |
| ヒットジアイス（1P用） | 12,000 |
| ピンポンキング | 8,000 |
| マスターオブウェポン | 12,000 |
| メタルブラック | 42,000 |
| ライディングファイト | 32,000 |
| 陸海空 | 12,000 |

| | |
|---|---|
| リターンオブインベーダー | 12,000 |
| レイフォース | 37,000 |
| グリッドシーカー | 17,000 |

## データーイースト（DECO）

| | |
|---|---|
| 空手道 | 9,000 |
| 強行突破（海外） | 4,000 |
| 空牙 | 18,000 |
| ジョー&マックリターンズ | 17,000 |
| シュートアウト | 5,000 |
| スタジアムヒーロー | 3,000 |
| ダンプルポップ | 4,000 |
| ドリームサッカー'94 | 9,000 |
| バーディートライ | 6,000 |
| B-WING | 22,000 |
| ブレイウッド | 20,000 |
| ファイターズヒストリー | 3,000 |
| 魔境戦士（P無し） | 4,000 |
| マジカルドロップ | 7,500 |
| マジカルドロップPLUS1 | 18,000 |
| ロボコップ | 7,000 |
| ウルフファング | 23,000 |
| ファイティングファンタジー | 18,000 |

## テクモ

| | |
|---|---|
| ガンディーラー | 2,000 |
| がんばれギンくん | 10,000 |
| サンダードラゴン（雷龍） | 9,000 |
| ジェミニウイング | 9,000 |
| スイマー | 23,000 |
| タンクバスターズ | 6,000 |
| WWFレッスルフェスト | 2,500 |
| ボンジャック | 11,500 |

## 採京

| | |
|---|---|
| ガンバード | 18,000 |
| バトルクロード | 10,000 |

## ライジング

| | |
|---|---|
| 疾風魔法大作戦 | 17,500 |

## セガ

| | |
|---|---|
| アフターバーナーⅡ（P無し） | 28,000 |
| アラビアンファイト | 21,000 |
| イチダントアール | 5,000 |
| MVP | 3,000 |
| ゴールデンアックス | 10,000 |
| ザ・Jリーグ1994 | 7,000 |
| スタックコラムス | 2,900 |
| ずんずん教の野望 | 7,500 |
| タントアール | 2,900 |
| テトリス | 8,000 |
| 登竜門 | 6,000 |
| ぷよぷよ通 | 13,000 |
| フラッシュポイント | 2,900 |
| フューチュースパイ | 22,000 |
| ベイルート | 9,000 |
| ポトポト | 2,900 |
| サンダーフォースAC | 5,000 |
| ムーンウォーカー | 12,000 |

## SNK

| | |
|---|---|
| アテナ | 35,000 |
| ヴァンガードⅡ | 35,000 |
| SA-R | 7,000 |
| SRD | 8,000 |
| ASO | 14,000 |

## カネコ

| | |
|---|---|
| ギャルズパニック2 | 16,000 |
| ギャルズパニック3 | 36,000 |

## テクノス

| | |
|---|---|
| コンバットライブス | 3,000 |
| 熱血高校ドッチボール | 4,500 |

| | |
|---|---|
| バトルレーンVOL5 | 8,000 |
| ブロックアウト | 4,500 |

## NEO GEO

| | |
|---|---|
| ザ・キングオブファイターズ'94 | 2,500 |
| 餓狼伝説スペシャル | 2,500 |
| 餓狼伝説3 | 2,500 |
| 真サムライスピリッツ | 2,500 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 4,500 |
| ジョイジョイキッド | 5,000 |
| ASOⅡ | 4,500 |
| ラストリゾート | 7,000 |
| 得点王2 | 2,000 |
| マジシャンロード | 3,000 |
| ミューティションネイション | 3,500 |
| ザ　スーパースパイ | 3,500 |
| パニックボンバー | 7,000 |
| クロスソード | 3,500 |
| パルスター | 9,500 |
| 風雲黙示録 | 5,500 |
| ステークスウィナー | 15,000 |
| リーグボーリング | 3,000 |
| MV-1 | 22,000 |
| MV-1F | 23,000 |

## クイズ

| | |
|---|---|
| クイズクレヨンしんちゃん | 2,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん2 | 3,000 |
| クイズ学園パラダイス | 3,000 |
| クイズめくるめくストーリー | 3,000 |
| クイズF1ワンツーフィニッシュ | 4,000 |
| クイズDNAの反乱 | 2,000 |
| クイズ殿様の野望 | 2,500 |
| クイズ殿様の野望2 | 9,000 |
| クイズぱにくるふぁんたじー | 2,000 |
| クイズ学問のすすめ | 3,000 |
| クイズチャンネルクエスチョン | 2,800 |
| クイズ三国志 | 3,000 |
| クイズTV合衆国 | 2,500 |
| クイズココロジー2 | 4,000 |

## 各社ロム

| | |
|---|---|
| VF-リミックス（ST-Vロム） | 2,500 |
| ばくばくマニアル（ST-Vロム） | 3,000 |
| VF-KIDS（ST-Vロム） | 10,000 |
| ファイナルアーチ（ST-Vロム） | 4,000 |
| ファンキーヘッドボクサー（ST-Vロム） | 3,000 |
| エレベーターアクションリターン（F3ロム） | 11,000 |
| あっかんべーだー（F3ロム） | 8,000 |
| ハットトリックヒーロー'95（F3ロム） | 4,000 |
| 逆鱗弾（F3ロム） | 12,000 |
| バブルシンフォニー（F3ロム） | 5,000 |
| ダライアス外伝（F3ロム） | 20,000 |
| パズルボブル2（F3ロム） | 15,000 |
| パズルボブル2X（F3ロム） | 15,000 |
| ツインビーヤッホー（GXロム） | 5,000 |
| 対戦パズル玉（GXロム） | 5,000 |

## 麻雀

| | |
|---|---|
| 七次元の妖精 | 2,500 |
| 麻雀デリンジャー | 5,000 |
| 麻雀熱血麻雀宣言 | 2,500 |
| スカウトマン | 2,500 |
| クラブ90's | 3,000 |
| ギャルの告白 | 2,500 |
| カルチャークラブ | 2,500 |
| ギャルの開花 | 2,500 |
| とってもE雀 | 2,500 |
| 麻雀ファンクラブ | 2,500 |
| 麻雀夏物語 | 3,000 |
| ハイパーリアクション | 9,000 |

| | |
|---|---|
| 吉本劇場 | 2,500 |
| 早くヤッてよ | 2,500 |
| グランプリギャル | 2,500 |
| 麻雀大予言 | 2,000 |
| キャンパスハンティング | 2,500 |
| スーチーパイⅡ | 32,000 |
| ビタミンC | 5,000 |
| 麻雀革命 | 2,500 |
| リアル麻雀牌牌 | 4,000 |
| 麻雀　掟 | 2,000 |
| 麻雀いかがですか | 2,500 |
| セーラーウォーズ | 10,000 |
| ねらえトップスター | 2,500 |
| 麻雀牌鯨団 | 2,500 |
| 麻雀ラマン | 3,000 |
| プリンセスリーグ（JALECO） | 2,000 |
| スーパーリアル麻雀Ⅱ | 13,000 |
| スーパーリアル麻雀Ⅳ | 12,000 |
| スーパーリアル麻雀Ⅳ（ロム） | 1,000 |
| スーパーリアル麻雀Ⅴ | 14,000 |

## その他

| | |
|---|---|
| IQブロック | 2,000 |
| アグレス（海外） | 8,000 |
| アルファックスZ | 10,000 |
| オーマイガー | 3,000 |
| カズラー | 27,000 |
| キース&ルーシー | 19,000 |
| キャッスルオブドラゴン | 5,000 |
| サンダー&ライトニング | 5,000 |
| スーパーフォーミュラー | 2,000 |
| スパイラルブレイカーズ | 10,000 |
| スカッシュ | 3,000 |
| スカイランサー | 5,000 |
| スーパーバレーボール | 2,500 |
| スーパー上海 | 9,000 |
| セルフィーナ | 9,500 |
| 中國龍 | 15,000 |
| テラクレスタ | 8,000 |
| テラフォース | 8,000 |
| 牌砦 | 5,000 |
| ドンキーコングⅢ | 15,000 |
| バイパーフェイズ1 New ver | 38,000 |
| PANG！3 | 15,000 |
| ピンボールアクション | 4,000 |
| プリメーラ | 5,000 |
| ポパイ（海外） | 15,000 |
| マッドシャーク | 18,500 |
| マジカルエラーを探せ | 2,800 |
| マジカルクルスタル | 10,000 |
| Mr. Do vsユニコーン（アンプ無し） | 15,000 |
| 五月陣戦2 | 15,000 |
| もうちゃ | 27,500 |
| 霊界導士 | 4,900 |
| レゾン | 10,000 |
| 豪血寺一族 | 11,000 |
| 上海Ⅲ | 18,000 |
| 四川省Ⅱ | 4,500 |
| テラフォース | 8,000 |
| ブレイガール | 6,000 |
| ブルーホーク | 6,000 |

※中古の価格は全て消費税込みのものです

★コントロールBOX及び基板高く買取りまっせ‼

## 最新ゲームの予約受付中★カプコン「ウォーザード」「ストⅢ」など待ってまーす。

シグマ電子



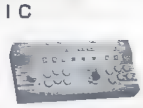
AV-5000　¥26,000

シグマ電子



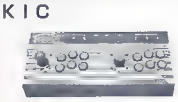
Σ-8000　¥15,800

KIC



バナツインロング　¥38,000

KIC

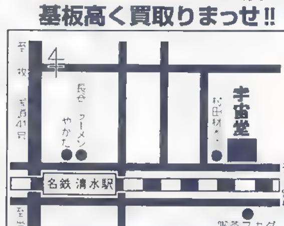


バナカスタムロング¥34,000

ボードマスター



¥特価




宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO‼
徹底的に安い10～30円‼
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK‼
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年　マニアの恋人　㈱宇宙堂

新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407/FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30～深夜12：30（皆気楽にTELください）

料金受取人払
神田局承認

4230

差出有効期間
平成8年11月
28日まで

101-00

010

東京都千代田区
神田神保町1－26

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部

読者が選ぶ
# ゲーメスト大賞

| | |
|---|---|
| (ふりがな) お名前 | 年齢（　）歳<br>性別（男・女）※ |
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　） | |
| 1小学（　）年　2中学（　）年<br>3高校（　）年　4大学（　）年<br>5社会人　6その他（　） | |

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

---

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(11月30日号)

キリトリ線

| | |
|---|---|
| (ふりがな) お名前 | 年齢（　）歳<br>性別（男・女）※ |
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　）<br>※都道府県 | |
| ①小学（　）年　②中学（　）年<br>③高校（　）年　④大学（　）年<br>⑤社会人　⑥その他（　） | |

※の部分は○でお囲みください

---

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

わくわく7 係

キリトリ線

| | |
|---|---|
| (ふりがな) お名前 | 年齢（　）歳<br>性別（男・女）※ |
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　）<br>※都道府県 | |
| ①小学（　）年　②中学（　）年<br>③高校（　）年　④大学（　）年<br>⑤社会人　⑥その他（　） | |

※の部分は○でお囲みください

君の票がすべてを決めるのだ──

## 第10回　読者が選ぶゲーメスト大賞!!

ゲームリスト127ページ　◆1項目1ゲーム

| 項　目 | 記号又はゲーム | ひと言 |
|---|---|---|
| ゲーメスト大賞 | | |
| ベスト シューティング賞 | | |
| ベスト 対戦格闘ゲーム賞 | | |
| ベスト アクション賞 | | |
| ベスト グラフィック賞 | | |
| ベスト VGM賞 | | |
| ベスト 演出賞 | | |
| ベスト キャラクター① | (　　) | |
| 〃 ② | (　　) | |
| 〃 ③ | (　　) | |
| 好きなメーカー | (　　) | |

●ベストキャラクターはゲームも併記してください。
●締め切りは11月15日必着で!!
●投票してくださった人の中から抽せんで50名の方にゲーメスト特製オリジナルテレカをプレゼント!

ご意見をどうぞ

キリトリ線

## わくわく7　人気投票!

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターをそれぞれ1人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。

好きなキャラ(　　　　　　　　　　)
嫌いなキャラ(　　　　　　　　　　)
理由(それぞれ)

イラスト&文章ネタ大募集中!締め切りは11月30日(消印有効)。

キリトリ線

## 君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲーム名 | | | |
| スコア | PTS. | 月　日 | 達成 |
| 面　数 | | 難易度 機数設定 | |
| 備考 (タイム・残機) | | | |

| ゲームセンター | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 名前 | | | |
| | 住所 | | 電話 | |

| | |
|---|---|
| スコアネーム | |
| 得点効率・稼ぎのポイントなど | |

以上のスコアを記録したことを証明します。

| | |
|---|---|
| 店長 | 印 |

キリトリ線

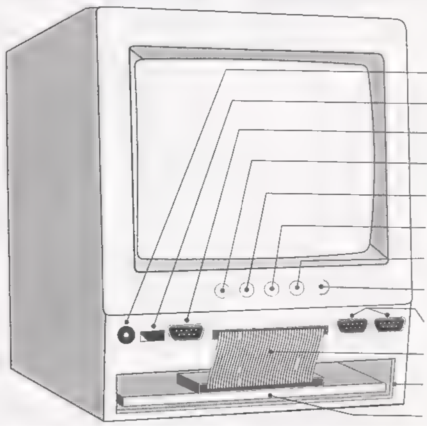
# ゲーセン基板の最終兵器V－9

## 10月15日発売

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。

## 型番V－9　¥99,800

V－9は直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込みください。




### V－9の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。V－9にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
＊モニター調整に必要なVRを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もOKです。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。




### AV－5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です

**型番AV-5000　¥26,000**



### 大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
**型番MST-8　¥9,800**（350×200㎜）

**●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●**
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

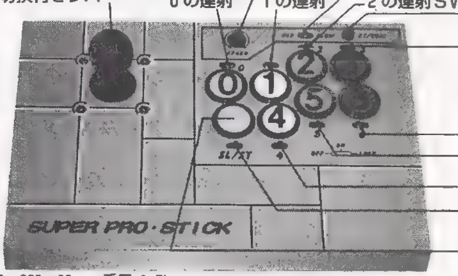
### ☆☆別売コード☆☆

| | |
|---|---|
| RGB21コード…… | ¥3,500 |
| RGB15コード…… | ¥5,000 |
| S端子コード……… | ¥2,500 |
| VHFコード……… | ¥2,000 |

### ☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

| | |
|---|---|
| RGB21延長コード…· | ¥5,000 |
| RGB15延長コード…· | ¥5,000 |

# SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO·STICK




寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

**型番 Σ-8000TB　¥15,800**

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

### 別売コード



Σ8000専用

＊スーパーファミコン用コード(型番SF)…………… ¥4,000
＊ネオ用コード(型番N)……………………………… ¥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)…………………… ¥4,000
＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)…· ¥2,000
＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)…· ¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)……………… ¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)………………………… ¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)………… ¥2,500
＊サターン用コード(型番ST)………………………… ¥4,000

### ＊＊＊＊＊新製品＊＊＊＊＊

プレステーション用コード　¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

### Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

### お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5-293
**シグマ電子通販部**
☎0794(84)0476/FAX0794(85)6577
営業時間 12～21時

㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

# 基板 タイムマシン 基板

## 在庫処分

(持ってけドロボー)

| | |
|---|---|
| アサルト | 20,000 |
| ポールポジションⅡ (PCB) | 1,000 |
| 殿様の野望 | 500 |
| ナムコSYS2マザー | 3,000 |
| ドンキーコングJR(*) | 5,000 |
| 湾岸戦争 (ロム) | 1,000 |
| P−47 ACES | 1,000 |
| 大旋風 (US) | 4,000 |
| ディフェンダー(C) | 18,000 |
| ゲーム天国 (ロム) | 1,000 |
| 究極タイガーⅡ (ロム) | 1,000 |
| エレベーターアクションR (ロム) | 3,000 |
| 逆鱗弾 (ロム) | 2,000 |
| 10ヤードファイト | 800 |

## 分割払い・クレジットを始めました。

(TEL)

ウォーザード
ストリートファイター3
ストリートファイターEX
ストZERO2アルファ
X-MAN VSストリートファイター
D&Dシャドーオーバーミスタラ
ヴァンパイアハンター
パズルファイター2X
サイバーボッツ
19XX
エイリアンVSプレデター
バーチャファイター2.1

(TEL)

ラストブロンクス
ファイティングバイパーズ
バーチャファイター3
マイエンジェル
レイストーム
ファイターズインパクト
雀々しましょ
E雀ハイスクール

＊価格リストは、定期発行している物が1番正確です。毎月30日前後に届きます

## 買い取り

(とりあえず電話してみて下さい)

| | |
|---|---|
| ストZERO2 | ?,000 |
| エイリアンVSプレデター | 3?,000 |
| D&D | 3?,000 |
| ヴァンパイアハンター | ?,000 |
| 戦いの挽歌 | ??,000 |
| メタルホーク | ??,000 |
| キングオブドラゴンズ | ??,000 |
| 鉄拳2Ver.β | ??,000 |
| 忍者ウォーリヤーズ | ??,000 |
| バイオレンスストーム | ??,000 |
| ポリネットウォーリヤ | ??,000 |

上記以外の基板も高額買い取りします。

## 麻雀

| | |
|---|---|
| 恋コイしましょ | 15,000 |
| リアル麻雀PⅥ | 30,000 |
| スーチーパイ | 8,000 |
| スーチーパイⅡ | 30,000 |
| 流星雀士キララスター | 35,000 |
| 同級生 | 8,000 |

## パズル&クイズ

| | |
|---|---|
| ロジックプロ | 20,000 |
| だるま道場 | 10,000 |
| ぷにっきーず | 8,000 |
| ぱずり | 4,000 |
| ときメモ対戦ぱずる玉 | 70,000 |
| もうじゃ | 8,000 |

## アクション&格闘

| | |
|---|---|
| ストZERO2 (ROM) | 13,000 |
| キャディラックス | 12,000 |
| ストリートファイター | 17,000 |
| キャプテンコマンドー | 12,000 |
| ダークエッジ | 20,000 |
| ダイナマイトダックス | 22,000 |
| ドラゴンボールVRVS | 10,000 |
| モンスターランド | 12,000 |
| エイリアンズ | 15,000 |
| スラムダンク | 12,000 |
| スーパー魂斗羅 | 30,000 |
| キャノンダンサー | 25,000 |
| ぶたさん | 28,000 |
| ゴールドメダリスト | 1,000 |

## オールド

| | |
|---|---|
| チューブパニック | 100,000 |
| ヘッドオン | 100,000 |
| ムーンエイリアン | 40,000 |
| ホールランド | 73,000 |
| マッドライダー | 73,000 |
| スペースバトル | 80,000 |
| シンドバッドミステリー | 28,000 |
| スペースファイヤーバード | 40,000 |
| アストロファイター | 80,000 |
| ディフェンダー | 30,000 |
| ムーンクレスタ(*) | 8,000 |
| ディフェンダー(*) | 20,000 |
| クイックス | 15,000 |
| サイコソルジャー | 110,000 |

## シューティング

| | |
|---|---|
| オーダイン | 35,000 |
| メルヘンメイズ | 35,000 |
| 1942 | 8,000 |
| 1943 | 15,000 |
| ラビオレプス | 28,000 |
| ロストワールド(P付) | 110,000 |
| ファンタジーゾーン | 15,000 |
| カルテット | 18,000 |
| B−ウイング | 25,000 |
| マジンガーZ | 20,000 |
| マクロス2 | 16,000 |
| タンクフォースハリヤー | 6,000 |
| アトミックロボキット | 7,000 |
| ネビュラスレイ | 18,000 |

## 大型

基本的にPCBのみキット売もあります。

| | |
|---|---|
| エアーコンバット(P付) | 30,000 |
| サイバースレッド(PCB) | 8,000 |
| ウイニングラン91 (4枚基板) | 4,000 |
| ホットチェイス | 18,000 |
| ターボアウトラン | 20,000 |
| コンチネンタルサーカス(パネル付) | 10,000 |
| タイトルファイト(パネル付) | 10,000 |
| ラッドラリー | 15,000 |
| アフターバーナー2 | 12,000 |
| ウイニングラン91(2枚基板) | 3,000 |
| リーサルエンフォーサー(G付) | 13,000 |
| ストライクファイター | 18,000 |
| ルマン24 | 8,000 |
| バーチャロン(純正P付) | 350,000 |

## ハード&筐体

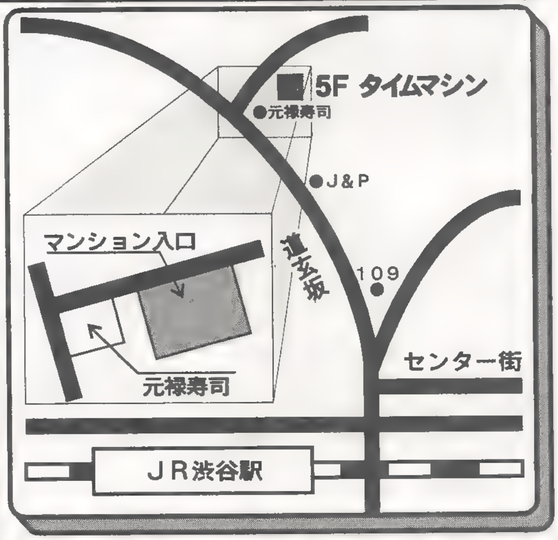
| | |
|---|---|
| セガ ニューアストロシティ(新品) | ¥210,000 |
| カプコン インプレス(新品・2L12B・29インチ) | ¥148,000 |
| ナムコ コンソレット18(中古 2L6B) | ¥28,000 |
| 29インチモニター＊ (中古) | ¥50,000 |
| 26インチモニター＊ (中古) | ¥30,000 |
| 25インチモニター＊ (中古) | ¥30,000 |
| 18インチモニター (中古) | ¥15,000 |
| 18インチモニター＊ (中古) | ¥20,000 |

＊印が付いているモニターは、24Kh/z(高解)対応です。

## シンクロ&ノーマル連射回路ユニット

**ノーマル連射 ¥1,500／シンクロ連射 ¥2,000**

どちらも完成品です。接続がわからない方はこちらで配線いたします。
RGBビデオアンプ・ダッシュ(完成品) 予価 ¥9,800
前回の回路よりも増幅率がアップしました。今まで相性の悪かったモニターやSFCでも大丈夫。




★分割・ローンでもOK！ これで高額商品があなたの手元へ。詳しくは、電話でお尋ね下さい。
★価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが、無料でお送りしています。
★在庫・価格は常に変動しています。電話・来店でご確認の上、注文してください。
★各種筐体(大型筐体も含む)は在庫確認の際にサイズをお知らせ致しますので、筐体が搬入可能かを確認の上、注文してください。
★お買い上げの基板は全て着払い(代引きは除く)でお届けします。
★通信販売は、「銀行振込」「銀行書留」「コレクトサービス」の3種類があります。ご注文の際にはっきりと指定してください。
★コレクトサービス(代金着払)は高額な品物ほど手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。
★ハーネス等の製作・質問もやってマス。気軽にTELください。
★大型筐体ジャンクパーツ(ハンドル・スティック・シフトギア・アクセル・ブレーキペダル等)も店内で販売してるから、是非!絶対!!に御来店ください。

**業者の方、大型筐体の輸出入等のお問い合わせは**
**TEL:0423-28-2322 ㈱ティー・エム・シー ジャパンまで。**

**〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1**
**ノア道玄坂517号室**
**TEL.03-3462-4541**
**年中無休 営業時間／11:00AM〜7:00PM**

武器を使ったSNKゲーム
と言えば…サムスピ？
いやいやこれよこれ…

# 風雲 SUPER TAG BATTLE™



今回はボス紹介＆真獅子王攻略だ。
これを読めばもうクリアは目前だ！

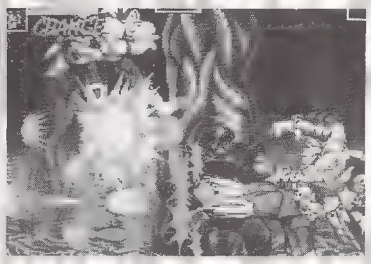
担当：CHU



## ジャズウ

| 名前:ジャズウ(本名:不明) | 年齢:不明 |
|---|---|
| 格闘スタイル:邪呀殺法「殛」(キョク) | 使用武器:カギ爪 |

テロリスト集団「邪呀」の頭領であるが、メンバーでさえもその存在を知る者は少ない。炎、水、雷など邪呀殺法のすべてを使いこなすが、ふだんはカラスに化けている。
常人とは違った価値観を持っており、自分の部下を殺すことですら、平然とやってのける。真獅子王を監視し、機会があれば葬り去ろうとしている。



体力赤でもないのにゴズウの超必使ってくるなんて…。



## 真獅子王

| 名前:真獅子王(本名:アックス・イーグル) | 年齢:30歳 |
|---|---|
| 格闘スタイル:ボクシング＋剣術 | 使用武器:ソード・オブ・レオ |

獣神武闘会で、不覚にも影武者の謀反を許してしまい、暫くジパングシティを離れていた。再度の人体改造でさらに強大な力を手に入れた彼は、すべての頂点に立つために、獣神武闘会を開催する。



まともに戦うと、スゲー強いっスこれガ。

当て身バカを倒せ！

# 対真獅子王戦

このゲーム、割と簡単に真獅子王までこられるものの、CPU超反応の当て身に面白いように捕まり、一見ラスボスより強いんじゃないのと思えるが、この先の攻略を読んでしまえばもうザコだ。

つーわけでキャラ別に真獅子王攻略をしていこう。



この後ガシッ…ボイッ…。ムカツクー！

## キム・スイル

まず始まったらレバーを逃げジャンプ方向に入れっぱなしにしてジャンプガードし、真獅子王の出方をうかがう。

そして真獅子王が空中連続技を使ってきたら2発目までガードし、すぐにAキャンセル飛襲脚を入れる。

モチロン飛襲脚に追加攻撃を追加しよう。

コツとしてはレバーを下に入れて、そのままA・Bと押し、Bをそのまま連打するとやり易いぞ。



この後すぐAだ。自分より下にいるときが○。

## ロサ

キムと同じく始まったらまずジャンプガードに徹し、真獅子王の出方をうかがう。

真獅子王が空中連続技を仕掛けてきたら、2発目までをガードしてその後すぐサプライズタスクを入れる。

ロサのサプライズタスクはキムの飛翔脚と違って出が早いので、わざわざ出の早い通常技を挟む必要がなくダイレクトに入れられる。

また、追加攻撃を入れないと反撃を受けるので、しっかりと入れよう。

コツはレバー真下を意識してCを連打するだけだ。



この後↓C。高さは割とテキトーでよい。

## ハヤテ

ハヤテの場合も初めにジャンプガードをして真獅子王の出方をうかがい、真獅子王が空中連続技を出してきたら2発目までガードし、そこに烈風殺を入れる。

モチロン追加攻撃もしっかり入れよう。

コツはロサと同じでボタンはAだ。



この後、A。高さは自分と同じくらいがベスト。

## イーグル

イーグルにも空中必殺技があるので、始まったらジャンプガードに徹し、真獅子王が空中連続技を仕掛けてきたら2発目までガード、その後アメリカンスクリューを出す。

が、ダイレクトに出すと当たらなかったり相打ちになったりしやすいので、出の早いAを出してその後キャンセルでアメリカンスクリューを出そう。



アメリカンスクリューは2セット入れることもできるぞ。



相手の必殺技の後にダイビングボディアタックが入る。

## チュン

チュンにも空中必殺技があるが、体力が減ってからじゃないと使えないので、まず始まったらわざとダメージを受けよう。

旋風炎舞が使える状態になれたら、ほかのキャラと同じようにジャンプガードで真獅子王の空中連続技を誘い2発目ガード後、旋風炎舞で反撃する。

また、旋風炎舞は出が早く判定も強いので真獅子王の攻撃のいろんな所に割り込んだりできる。適当に使ってみよう。

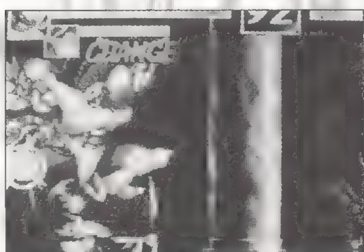


ここを狙ってもOK。この技は強いからテキトーに使ってよい。

## ジョーカー

ジョーカーもジャンプガードで真獅子王の空中連続技を誘い、空中必殺技で反撃していくわけだが、いかんせんブラッドパラソルの出が遅く当てにくい。

通常技を挟むと多少きまり



高さは写真と同じか、これより自分が上のほうがよい。

易くなるが、それでもよく空振りするので、きまり易い状況を覚え、その状況になるまで粘り確実に当てていこう。

## ゴズウ

まずジャンプガードで真獅子王の空中連続技を誘い、連続技ガード後に反撃を入れる。

反撃に使う技は空中必殺技の転輪爪は全然使いものにならないので、通常技のAかBかCだけ。

どのボタンかは状況によって使い分けていくのが理想だが、Bが安定してるかな？ほかにも、自分の体力が赤くなったら中距離からバックジャンプして着地に超必殺技を出すと、よくくらってくれるぞ。

慣れればこっちのほうが早いか？




## メズウ

基本的に兄のゴズウと同じだが、メズウの場合はもう一つの攻略法がある。

それは中距離で流氷弾を出しまくるだけという簡単なもの。

けど毎回うまくいくわけではないので、そのときはジャンプガード法で我慢しよう。

また、兄と同じく中距離からバックジャンプして着地に超必殺技を出すとよくくらってくれる。



運がいいときはこれだけでいける。あっ武器落ちた…。

## ゴードン

ゴードンの場合もジャンプガードで真獅子王の空中連続技を誘い、連続技ガード後反撃する。

反撃に使う技は空中必殺技のヒップボマーだが、出が遅いので通常技を挟んでやるときめ易いので状況によってAB使い分けてキャンセルしていこう。

また、ヒップボマーは出が遅いもののスピードは速いので空中連続技のとき以外でも、真獅子王の必殺技のスカリなどに余裕で反撃することができるぞ。

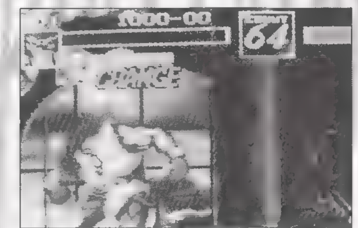



相手の高さによってAとB使い分けよう。この場合はAだ。

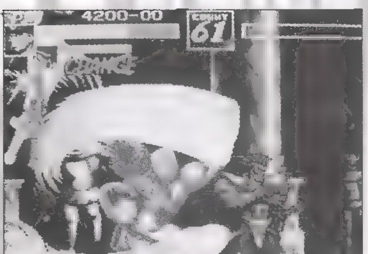
## 影獅子王

ほかのキャラのようにジャンプガードから攻撃を誘い、反撃をするのだが、真獅子王には空中必殺技がないのでBやCの通常技だけの地味な戦いになる。

一応ほかの戦法としてアースチョッパーをかすらせる感じで出しまくるというのもあるが、確実ではないのであまり薦められない。




これぐらいしか、まともにダメージが与えられない…つらい。




必殺技をガードしたらすぐ↓B。よく当たる。

# いよいよ終盤だ!

# BATTLE GAREGGA



## バトルガレッガ

**前回こぼれた6面ボスをはじめ、最終面の攻略に移っていくぞ!**

担当：キャサ夫

さて、前回紹介しきれなかった6ボスの稼ぎ方、倒し方をいきなりだが説明していこう。

### 6ボスは1万点の腕が重要だ!

6ボスは形態が8つに分かれていて、形態別で稼ぎ方も微妙に異なってくる。

●第1形態

ボス本体の周りに小砲台が無数に設置されていて、その砲台を全て破壊すると本体の攻撃の間隔が短くなり、かなりきつくなる。

第1形態は、周りについている砲台を破壊するより、道中からのサーチオプション装備を持ってきて、自機を画面右か左によせてどちらかの砲台を消して戦う。すると、オプションはボス本体にサーチして、砲台を全部破壊することもなく、簡単に倒すことができるのだ。

はじめ、自機を左に移動させておいて、左の縦に並んでいる砲台を破壊するといいだろう。

●第2形態

第1形態をクリアするとボス全体が出現し、本体の脇に砲台が2つずつと、本体に小砲台が幾つか付いている。

第2形態に限っては、その本体に付いている小砲台を全て破壊すると第3形態に移行することができる。だが、その分得点を稼ぐことができなくなってしまうのだ。

理由は、第2形態の基本耐久力が80（ランクによって異なる）となっている。

つまり、小砲台を破壊するのは簡単で、簡単に形態を変えることができる。だが、きつい攻撃を避けて本体のみにダメージを与え、基本耐久力で破壊すると形態が変わり、それと同時に5万点を獲得することができるのだ。

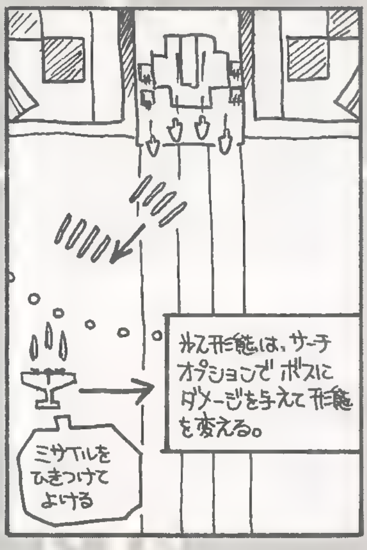
このリスクの大きさが点数の差となるのだ。

5万点の具体的な獲得法は、第1形態からサーチオプションをそのまま持ってくれれば、うまく5万点を取れる場合もある。だが、オプションが全ての砲台にサーチしてしまうと、アッという間に砲台を破壊してしまい、第3形態になってしまうことも多い。

確実に5万点を取るにはオプションを前方集中にチェンジして、右か左のどちらか片方の砲台部分を集中的に撃ち込むのがいいだろう。

難点としては、ボス本体が攻撃してくる4本のミサイル攻撃。このミサイル攻撃の周期が左右異なってしまうと本体にダメージを与えるのが難しくなり、時間切れで形態が変わる場合も生じてしまう。

基本となる動きは、ミサイルを画面端のほうへ誘導して本体に撃ち込み、再びミサイルを誘導…といった動きをするといいだろう。ただ、「カキーン」と音がなったときは、黄色い弾が高速で扇状に飛んでくるので、ボスの中央真下へ逃げ込むようにしよう。




●第3形態

ボスが前後に移動するようになり、本体両脇から腕のようなものが伸びてきて小砲台を設置するようになる。

攻撃形態としては、第2形態よりも楽なほうになるが、本体から伸びてきた腕（1万点）をできるだけ多く破壊するため長期戦になる。

第3形態で一番得点に関係するのは、もちろん1万点の腕を破壊することになるが、それ以外にも腕が置いていく小砲台、これをノーマルショットで破壊すると砲塔、台座ともに1000点獲得することができる。ちなみに貫通弾で破壊してしまうと100点しか入らない。意外に重要な点となるので覚えておこう。

さて、第3形態の稼ぎ方だが、自機のフォーメーションをワイドオプションにして、腕を破壊するときは極力ボスに撃ち込まないようにする。

で、どちらかの腕を破壊したらショットを撃ちっぱなしで逆の腕へと移動する。基本的にボス本体への撃ち込み具合は、この横断時だけでよい。これを続けていると、そのうち時間がきてボスの最終形態（逃げるだけ）になる。

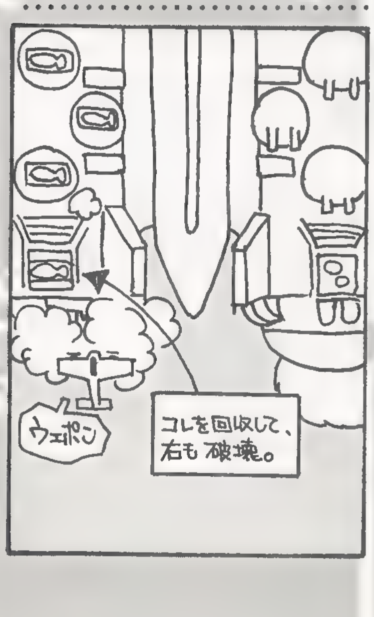
この形態になったらウエポンを使って、ひたすら本体に撃ち込めば破壊することができるだろう。

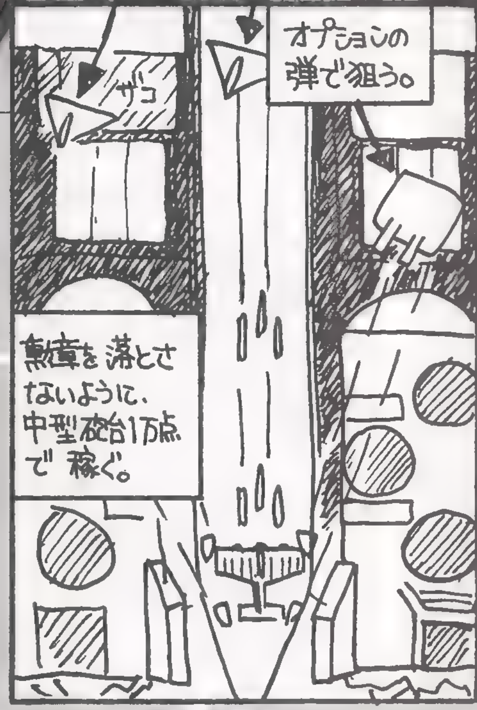
これで6面ボスは終わり。6面をクリアした時点で100万の桁が0（1200万オーバー）になっていればOK。これだけ稼げていれば1400万点台は出すことが可能だ。では、最後となる最終7面の紹介をしていこう。

### FINAL STAGE「AIRPORT」

●ポイント1

スタートすると同時に高速で、画面上部からザコが針弾を撃ちつつ突っ込んでくる。ここは、アイテムに目がいっていると針弾に撃墜される場合があるので注意。






ザコが出現し、ちょっと経つと赤い大型の敵空母「KING CRIMSON」が現れる。ここには黄色い弾を乱射する砲台が1つに、針弾を撃つ砲台が3つ左右対称で配置されている。

はじめ、左か右の砲台をすべて破壊し、ボンバーウエポンを1つ回収する。で、砲台の下にあるエンジン部分をウエポンで破壊するのだ。このエンジンは左と右で計2つ付いていて、1つ5万点。必ず破壊するようにしよう。

6面でウエポンを使わなかった場合は、速攻でウエポンを使って両方のエンジンを破壊しても構わない。

●ポイント2

ポイント1を過ぎると中央に小砲台が縦に3つ、その両脇に中型砲台が1つずつ出現する。

ここでは中型砲台が黄色い弾を短い間隔で撃ってくるほか、はじめに出現したザコが突っ込んでくる攻撃になるので、意外に厳しい場所になるはずだ。

だが、中型砲台の点数が1万点になっていて、しかも、その砲台のハッチを破壊しなければ、時間が許す限り砲台が出現するようになっている。

この場所では中型砲台の1万点のほか、同時にザコも画面上部からたくさん出現し、破壊すると勲章も出すためかなり稼ぐことができるポイントとなる。

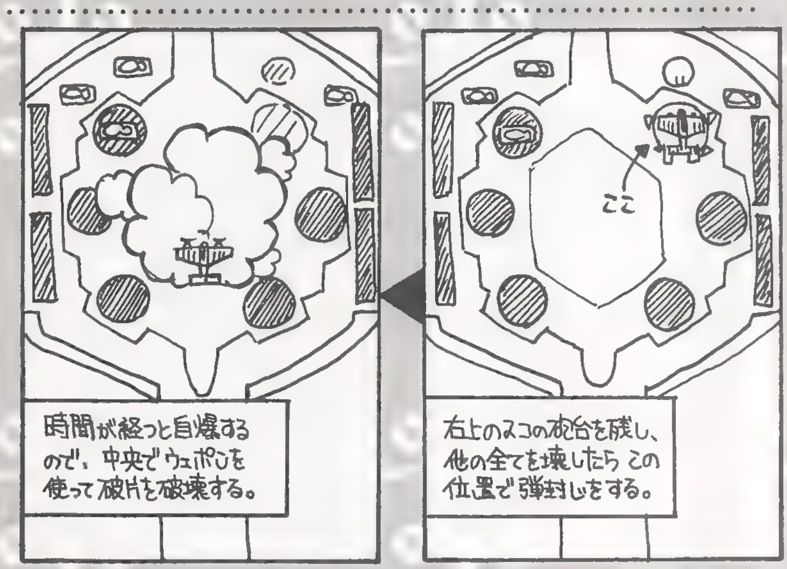
粘り方としては、どちらか1つ中型砲台を破壊してオプションの弾で砲台を撃ち、あとはザコで稼ぐのがいい。

●ポイント3

大型空母最終難関になるのがポイント3。

手前に黄色い弾を3WAYで撃ってくる砲台が、横に4つ並んでいて、その上には中型の針弾砲台が3つ左右対称に並び、その脇には開閉砲台が2つずつ。さらに一番上のほうには針弾を撃つ小砲台が4つ横に並んでいる。

この場面では、中型の針弾砲台をすべて破壊すると、大型空母の中央部分が爆発して破片が飛び散るようになっている。この破片はウエポンで破壊すると1つ1万点入り、4号機ならば30万弱稼ぐことができる。




はじめ、左の3WAY砲台を2つ破壊し、続けて右の3WAY砲台も破壊する。で、3WAY砲台をすべて破壊したら左の開閉砲台×2を破壊する。この開閉砲台の攻撃は、自機を追いつめるような弾の撃ち方をしてくるので、大きく避けるのがポイントになる。

次に左の砲台すべてを破壊したら、今度は右の砲台も同じように破壊していく。ここでの注意点は、一番上にある針弾中型砲台を1つ残しておくということ。理由は先ほど述べた通り、破壊してしまうと破片が飛び散ってしまうからだ。だから、ここでは中型砲台を必ず1つ残すようにして、それ以外の砲台をすべて破壊してしまう。

さて、問題なく中型砲台を1つ残した状態にしたら、中型砲台の上に自機を重ねて砲台の弾を封じてずっとその場で待つ。すると、ある一定時間が過ぎ、大型空母が勝手に爆発し、破片が飛び散るようになる。

これは、砲台を破壊してからウエポンを使って破片を破壊するやり方よりも、確実にタイミングが分かり、より多くの破片を破壊することができるのだ。

具体的なウエポンを使うタイミングは、砲台の上にいるとき空母の中央がピカッと光ったときで、ウエポンを使いながら自機を中央に移動させれば問題はないだろう。

注意点としては、砲台を破壊して出たウエポンアイテムを6個残してすべて回収すること。

なお、ウエポンアイテムを6個残すのは、次の場面で稼ぎに必要だからだ。

●ポイント4

大型空母の破片をウエポンで破壊すると、再びスクロールが始まり、空母の弱点部分で止まる。ここは、空母の両脇から赤色のザコが2機ずつ出現し、もちろんザコを破壊すると勲章を出す大きな場面となる。

そのほかにも、空母の弱点部分をウエポンで破壊すると10万点を獲得できる重要なところでもあるのだ。

はじめからパターン的に説明すると、まず弱点部分が画面中央上部からゆっくりと下に降りてくるので、撃ち込み点で稼ぐ。で、動きが止まると弱点部分に当たり判定ができ、ザコが出現するようになる。

ここが重要な点なので、しっかりと覚えておいてほしい。弱点部分はかなりの耐久力があり、ウエポンだけでは破壊することができない。はじめザコが出現している間、ある程度撃ち込まなくてはいけないのだ。

撃ち込み具合は、ザコが2機ずつ出現するが、これが5回目が飛び立つくらいまで撃っていればOK。ただ、撃ち込み方が人それぞれで、このパターンの場合は、弱点の上で左右に小刻みに動きながら5回目まで撃ち込むのだ。

で、撃ち込みが終わったら上に移動して、ザコを破壊し続ければ問題なく勲章でも稼ぐことができる。

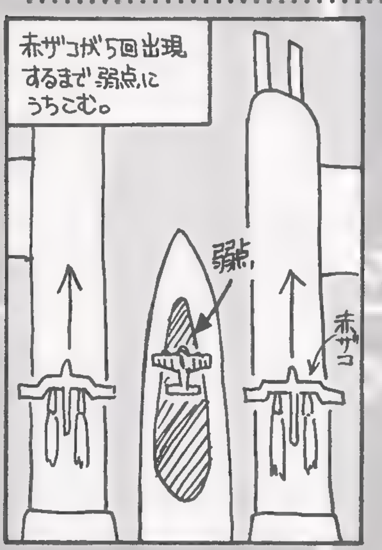
さて、ある程度ザコを破壊していると時間が経ち、大型空母がスクロールして画面外へ逃げようとする。そうしたら、弱点部分に重なってウエポンを使う。もちろんショットは撃たずにだ。

すると、丁度撃ち込み具合が良ければ破壊することができ、10万点を獲得することができる。

これで、とりあえず7面の中盤くらいまできたことになるが、稼ぐことに関して最大の注意点はポイント2の粘り具合が1つ。もう1つは、ポイント3の自爆狙いの破片破壊だ。

実はポイント3で自爆を狙わず、自分で砲台を破壊して破片を破壊すると、ポイント4のザコ稼ぎ部分の時間が短くなり、ポイント3の破片の破壊率も下がる。総合的に考えると、ポイント3、4でかなり点数を損してしまうことになる。

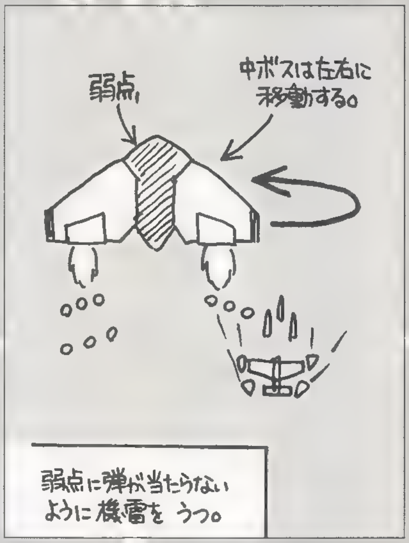
だから、ここは自爆をさせてからポイント4へいくのがお薦めなのだ。これをやるこ



とによって、ポイント4の時間にリセットがかかり、かなり長い時間ザコで稼げるというわけ。
　大型空母地帯を無事終えると、5面ボス前で出現した中型戦闘機が再び出現する。5面に出現したのは赤色のみだったが、ここでの中型戦闘機は赤色＋青色の2機種が出現する。
　青色の中型機も、基本的には赤色と同じように前方に弾を撃ってくる。だが、少しウエーブをかけて攻撃してくるので、逃げる幅がその分小さくなっている。
　この場面では、5面と違って敵出現数が多くなっているため、破壊せずに画面端で上下に弾をかわすようにしよう。

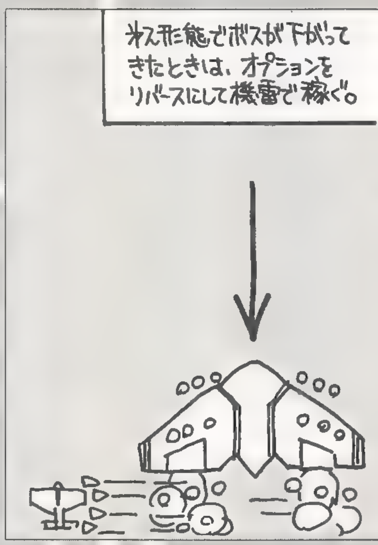
## ブラックハート再び…

　7面中ボスでは「ブラックハート2」が現れる。多分ガレッガをプレイして、ここでつまずいているプレイヤーも少なくはないと思う。
　基本的には、ちゃんと残機を潰してランクを上げずにここまでくれば、第3形態になった瞬間で破壊することも可能になっている。
　だが、稼ぎながらここまできたときはそうもいかないし、このブラックハート2で稼がなくてはいけないのだ。
　3つある形態のブラックハート。基本となる稼ぎ方は、撃ち込み点…中ボスの攻撃(ザコor機雷)がポイントとなる。では、具体的な動きを段階別で説明していこう。
　まず、中ボスが出現したら中速連射を入れるのを忘れずに。速度的には普段の弾の速度の倍くらいがベストとなる。



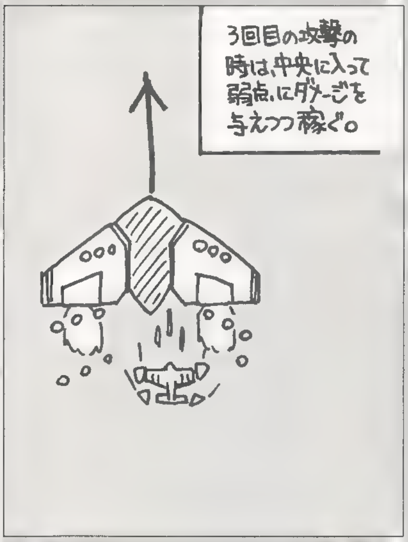

●第1形態
　攻撃パターンは大きく分けて次の4通りとなっている…。
○機雷攻撃
○1000点ザコ噴出
○赤弾＋針弾etc.
○反射弾（画面端で跳ね返る弾）
　これらの攻撃パターンが存在する。稼ぐときに重要なのは、機雷攻撃と1000点のザコ。基本的には、この2つの攻撃がたいていくるようになっている。
　パターンのほうだが、第1形態では極力中ボスに撃ち込まないようにし、機雷攻撃のときなどは羽の部分を狙ってショットを撃つ。ザコの場合は、ある程度ホーミングをしてくるのでボスに弾が当たらないように破壊する。
　この攻撃が一段落すると中ボスの動きが止まり、必ず反射弾を撃ってくる。この反射弾の避け方だが、ボスの動きが止まったら自分の動きも止める。つまり、相手が止まったら自分もその場で止まるのだ。すると、反射弾が飛んできてもその場所が安全地帯となり、死ぬことはなくなる。
　ただ、反射弾は画面端で跳ね返るため、自機の位置をあらかじめ一番下にしておかないと、跳ね返ってきた弾に当たってしまう場合があるので覚えておこう。
　ブラックハート第1形態の攻撃は、説明した攻撃が2セット＋機雷orザコで終わりになる。この攻撃セットが終わると段階が変わるのだ。

●第2形態
　第2形態の攻撃は…。
○3WAY×8
○6連機雷攻撃
　この2通りになっている。
　第1形態の攻撃が終わると、弱点部分のパーツが爆発して形態が変わる。で、第2形態一番はじめの攻撃が機雷攻撃になるのだ。
　この攻撃は、ブラックハート2が画面下部まで下がってきて、機雷を吐きながら上部へ上がっていく。
　で、機雷攻撃が終わると黄色い小さな弾をばらまきはじめる。これが第2形態の基本攻撃になる。
　では、稼ぎ方の説明をしよう。基本的に第2形態の状態もショットであまりダメージを与えず、時間切れまで戦うことになる。
　一番はじめの機雷攻撃は、オプションをリバースにチェンジし、中ボスが下がってきたところの横に自機を位置し、



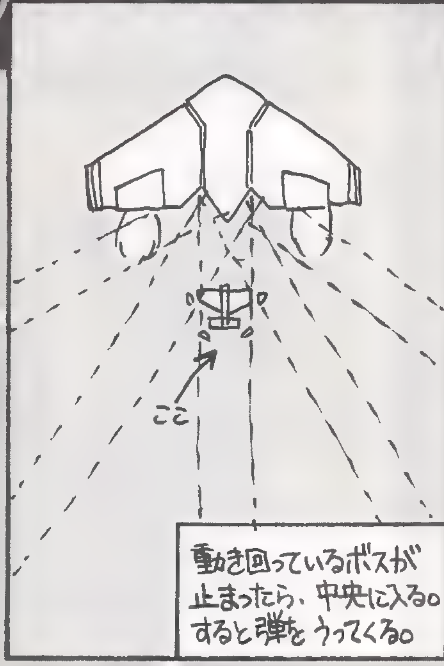

横からオプションの弾で機雷を破壊するようにする。
　次に2つ目の攻撃、ばらまき弾がくるが、このとき自機はショットを撃たずに弾を避けることに専念する。で、一定時間がくると再び機雷攻撃になるので、オプションをチェンジして機雷を破壊する。
　第2形態ではこの動きが繰り返しとなるのだ。で、機雷攻撃、ばらまき弾の攻撃が1セットとなり、3回目の機雷攻撃が終わると自動的に第3形態に移行するようになっている。つまり自爆だ。
　ポイントとしては、2回目のばらまき弾の2回目（一区切り後）からショットを撃ちはじめてダメージを与え、3回目の機雷攻撃のときは、画面一番下で中ボスの中央に入り、機雷を撃つ。すると、次は第3形態になり、ダメージ的にも丁度良くなるほか、第3形態の攻撃準備もできるというわけだ。

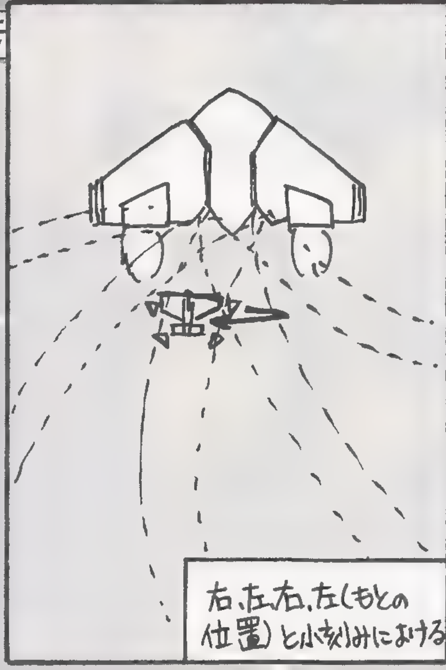
●第3形態
　攻撃パターンを一から挙げると…。
○機雷or2WAY弾or針弾or赤弾（いずれかが混合または単品でくる）
○ワインダー攻撃（5面ブラックハート同）
　この2つの攻撃が1セットとなり2回が終了したあと…。
○中ボスが下部まで下がってきて機雷攻撃＋針弾（自機を中心に180度の広範囲）の攻撃（中ボスが下部にいるとき、左右に移動する場合もあり）
　これが第3形態の攻撃パターンになり、3つ目の攻撃で一区切りとなる。そうしたら、再びはじめの機雷etc.がランダムで選ばれて、また2

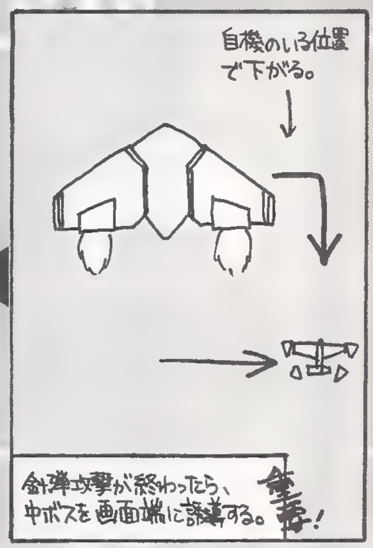



セットくるのだ。
　で、攻撃パターン2周目の2セットが終わると、中ボスは反射弾を撃ちながら画面外（下部）へと逃げていく。中ボスが逃げるときの攻撃は、まず避けることができないと覚えておいたほうがいいだろう。
　第3形態の基本攻撃パターンは、これで全部になる。点数に関わるのは、やはり一番はじめのランダム攻撃で、機雷がこないとかなり点効率が下がってしまうだろう。さらに、機雷攻撃が一番避けやすい攻撃になっている。
　基本的に第3形態の機雷以外の攻撃は、「これだ!」といった避け方がなく、回数で慣れるしかない。これだけはあらかじめ言っておこう。
　一番はじめの攻撃が終わると、次にワインダー攻撃がくる。これは、5面ボスのときと基本は一緒だが、幅が狭い上、切り返す速さも断然違う。
　簡単な避け方としては、ワインダー攻撃がくるとき、必ず中ボスの動きが止まる。そうしたら、まず中央に入ることを考えよう。中ボスが止まって、動くのがちょっとでも遅いと、ワインダー攻撃の初弾はその位置を狙ってくるので注意。
　つぎに、中ボス中央に入ったときだが、茶色の針弾が交差して計10本でる。これは、中ボスが止まったときに自分も止まっていれば、絶対にくらうことはない。
　で、その針弾は約2秒後に必ず右へとワインダーするのだ。ここが最大のポイントとなる。
　この攻撃は単純なことだが、中ボスから遠くなればなるほどワインダーする動きも大きくなる。だから、できるだけ

## 今に天下をとってやるぜ！
# 究極攻略乱世下克







自機を中ボスに近づけるのだ。距離的には、針弾が交差している目の前がベスト。

で、針弾攻撃がきてから約2秒後に右、左、右、中央に戻るとワインダーするので、それに合わせて動けばいいのだ。注意点としてだが、はじめのワインダーのときは普段の半分、つまり、中央を軸として右に約45度ワインダーし、その後、左に中央を軸として45度移動するため、はじめは動きが小さくなっている。これを覚えておけば、カッコ良く避けることができるようになるはずだ。

3パターン目の攻撃となる機雷＋針弾だが、まともにやれば恐らくこれが一番きつい攻撃になるだろう。

2回目のワインダー攻撃が終わったら、自分の位置にもよるが、できるだけ画面端に自機を移動させるようにしよう。それをやることによって、中ボスを誘導することができ、下に下がってきたときの攻撃をスクロールアウトすることが可能なのだ。

これをやっておけば、下に下がってきたときに、もし左右に移動されても追いつめられることもなくなる。

説明した通りにことを行っていれば、2周目の攻撃になって割と早目にブラックハート2を破壊できるはずだ。

ブラックハート2での稼ぎは何度か言ってはいるが、一番重要なのが機雷。機雷単体の得点は通常300点で、一度にかなりの量を出してくる。第1、3形態のときは中ボスがどれだけ機雷を出すかで点数も異なってくる。

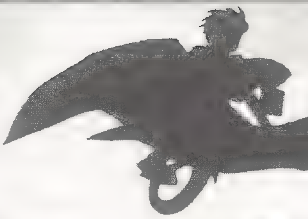
なお、中ボスが死んでしまった場合だが、このときは補給されたウエポンを無駄に使わず、中ボスが機雷攻撃をしてきたときに使おう。なぜならば、機雷をウエポンで破壊すると300点なのが1000点になるからだ。

最終的には、中ボスに着いたときに無駄な死がなければ、残機が3機残っているはずなので、ここで残機を潰してウエポンを補給し、機雷で稼ぐことになる。

7面中ボス「ブラックハート2」を倒せば、残るはラスボスのみとなる。待ちに待ったラスボスは都合により、次号で紹介。ごめんなさい。

最終目標の「ソリター」でパーフェクト！

プロップサイクル



# PROP CYCLE™



**ストーリーモード（上級）で3つのステージをクリアするとこの「ソリター」へ来られる。ここをクリアできれば…がんばろう！**

担当：ずるずる

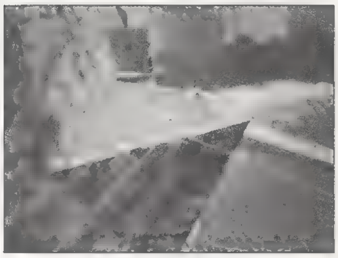
## パターンがある？見極めが必要！

何度もこの「ソリター」に来られている方はもうおわかりのはず。この「ソリター」でのバルーンの位置、変わっているんですよね。

楽なときもあれば、苦しいときもある。楽なときは本当に楽に割れる。苦しいときは、各大地の下を確認しながら割らなきゃならなくなる。




このいくつかパターンをまずスタート時で見極めないといけない。ちょっと遠くて遠近感がよくわからないかも。



浮遊した大地へ向かうシーンがデモで見られる！

とりあえず、運がいいのか悪いのかを判断すべく、そのパターンを写真で見比べてみたい。大きい2枚の写真がその例だ。




これが楽なパターン。いくつかある中からこれがくれればいい。

右上が楽なパターン。大地の下側にあるのが少ない（クリフロックの大地の下側）。

左下のほうが悪いパターンの1つ。やたらに大地の下側にバルーンがある！こりゃー覚えていても大～変！大地の上も割って下も割るのだから。でもパーフェクトは可能だ。




どんどん駆け上がったらゲームがスタートする！準備OK？




悪いパターンの1つ。かな～り動き回らなきゃあならんぞ！

今回は、楽なほうのパターンを取り上げてみる。もしこのパターンのほうだったら今回の攻略を参考にしてほしい。楽なら当然、パーフェクトは楽勝のはずだ！




巨大パチンコで大空へ！思いきり飛ばされる！

それではその楽なパターンの攻略へ入るとしよう。

攻略のコツは、3Dマップを頭に作ることだ！

「ソリッター」ステージが始まったらすぐパターンのチェックをする。そのチェックは、右ページの下の位置で目で見て行う。楽なパターンを確認したらGOだ！

確認後、まず向かう大地は右にある「ウインズウッズ」の大地だ。この大地の手前(下に見えるバルーン）へ。



ウインズウッズの大地へ向かう途中に1コある！

1コ目は、下に見えるが実は大地の手前にある。まずこれを割る。割ったら上昇をし大地の地上の近くにあるバルーンへ向け、左へ少しスピードを緩めて旋回していく。



地上へ向き、正面にあるバルーンを割っていく。



左旋回をしつつ上昇する。このステージで一番高いところへ！

あまりスピードが高いと大回りしすぎて割れないので注意したい。

これを割ったら、さらに左(旋回しつつ上昇をしていく)。

この大地に向かうとき、大地の一番上に見えるバルーンをこれから割りにいく。

かなりの急な角度で上昇して割りに行くぞ！



ウインズウッズの大地が終わったら左旋回しつつ下降する。



クリフロックの大地の外周を右回りで割っていく。

これが割れたらウインズウッズの大地でのバルーン割りは終了。次は左下にあるクリフロックの大地へ向かうぞ。

そのまま左へ回り、下降。するとクリフロックの大地が見える。大地を囲みつつ、外周に沿って左から奥へ点々とバルーンがあるのが確認できるはずだ。

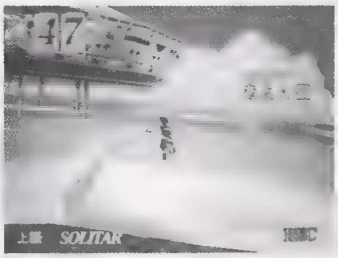
この外周にあるバルーンを割りにいく。下降をしつつ、全開でペダルを漕いでいく。

クリフロックの大地はかなり低い位置にあるので、思いきって機首を下げていかないとクリフロックの大地での1コ目を通り過ぎてしまうので注意。高さを合わせたら、外周を回りつつ割っていくぞ！



外周の3コを割ったら中心部へ。そこに1コバルーンがある。

外周を回り、バルーンを割ったら右へ上昇しつつ急旋回をし、クリフロックの大地の中央部へ移動する。するとそこに1コバルーンがあるのでこれを割る。割ったあと、左へ旋回。障害物に注意！



クリフロックのバルーンを割り終えたら、インダスターンへ。

左に旋回しつつ上昇。これはその隣にある最後のインダスターンの大地を目指すため。やや高いところにあるのだ。その大地の下を目指すぞ。



インダスターンの大地の下の2コを割ったら上へ急上昇する！

上昇しつつ、インダスターンの下側にあるバルーンを確認する。これを割ったら右へ旋回しつつ急上昇をし、インダスターンの大地の上へ出るようにする。

このとき、あまり小回りをしてしまうと大地側面にぶつかってしまうので、適度に大回りしたほうがいいだろう。

少し大回りをすると、上へ出たとき、バルーンの位置が把握しやすい。ここで残る2コのバルーンを確認する。

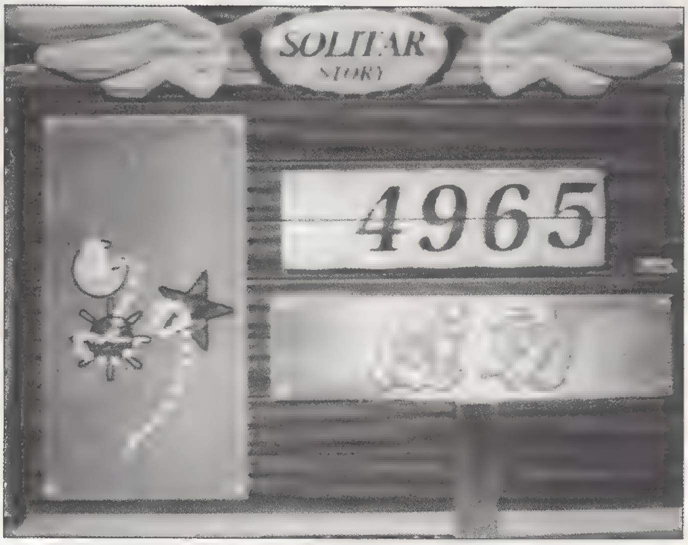


確認したら近いほう（多分クルクル回る機械の外側にあるほう）から割り、その中へ。

羽根に気をつけて割りにいけば…パーフェクトだ！




残る1コを割ればクリア！パーフェクトだ！楽なパターンだと早い！




楽なパターンのときは、非常にコンパクトなルートとなる。

## 運がよけりゃ～楽に割れる！

今回は楽なバルーンの配置のものを攻略したので、それを割るルートはかなりすんなりしたものになる。

無駄がなく、きれいな飛行ルートになっているのが写真でもわかるだろう。

完全にバルーンの位置が解ればあとはいかに速く飛んで割っていくかだ。

その第1歩は、大地から大地への移動のときの漕ぎ方。

次の大地の1コ目がどこにあるかを覚えておき、そこへ1発で行けるようにし、全力で漕いで進めるようにしたい。

きれいにかつ速く飛ぶのはやっぱり難しい。




悪いパターンだと、あっちこっち行くことになる。つ、つらい！

## 迷うとこんな風に！

さて、運が悪いときのルートはというと…覚えていなければ左にある写真のような、まあよく動き回ったねえという感じになる。ご苦労さまといったところかな。

でも、このパターンのときは、大地の下側にも回らなきゃならないので、その分、通ったルートが多くなっている。これだけ動き回るのだから、ミスばかりしていたらま～ずクリア、パーフェクトは望めない。

やはりこのパターンもしっかり覚えておかなくてはならない。大変だあ～っ！

さて、君はエンディングが見られるかな？

# 雪道の超上級に挑戦だ!

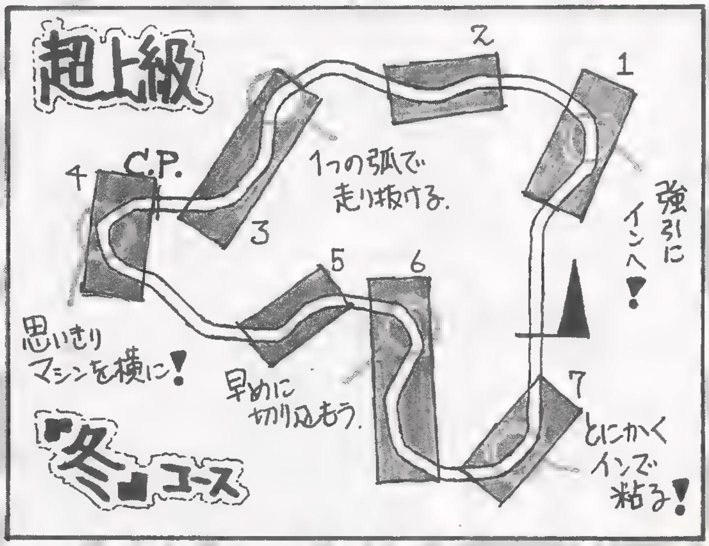
# SIDE BY SIDE

サイドバイサイド



**グリップしない!そのつらさがこのコースを難しくしている。こうなったら意地でインにへばりつくしかない!**

担当：ずるずる




## 超上級コース「冬」

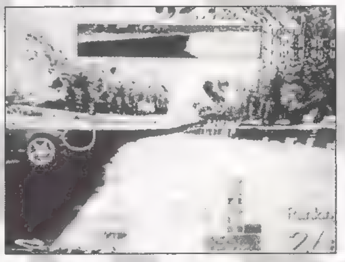
「サイドバイサイド」の4つ目のコースは「超上級」の「冬」コースだ。

さてこのコース、コースレイアウトだけを見るとそれほどきついとは思えないのだが、問題は…「雪道」であるということ。ここをかなり高いスピードで走るのだから…普通のテクじゃあダメだぞー!

## とにかく早く車を横にする

さてスタートだが、これに関しては今までのコース同様に、レッドゾーンに入る手前、1000回転下で待ち、GOサインでアクセルを踏み込む。

スタート周辺は、雪が少ないのが幸いし、走りやすい。

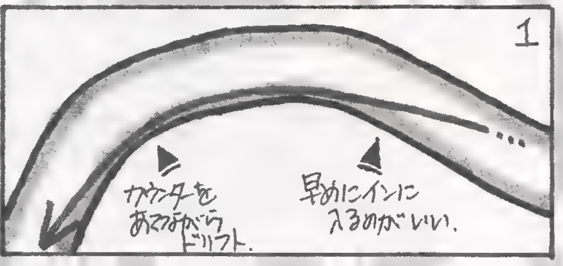


雪が少ないところを走らず、思いきりダートのところへ!

しばらく雪の少ないところを走るが、その両脇は雪ー速く走るためになんとそこに入っていく。車を少し横にしつつドリフト走行でー走行ラインの弧を大きくするぞー!

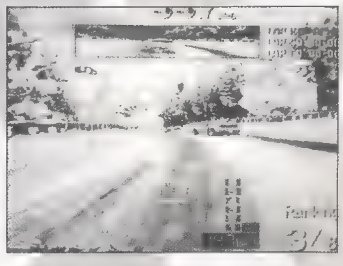


ダートからダートへ。少しでも速く走るためにだー!




車を横にし、しっかりドリフトしつつハンドルを逆に切り、カウンターをあててインをキープし、長い左カーブを抜けるといよいよ本格的に雪道へ入る。ここからは、スローインでドリフト状態にし、強引にインに入っていく。

軽い左、右だが、しっかりインを突くには慣れが必要。

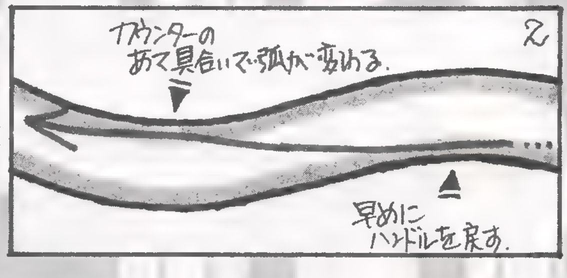


雪道が本格的になったら気合を入れてドリフト走行に入るぞー!

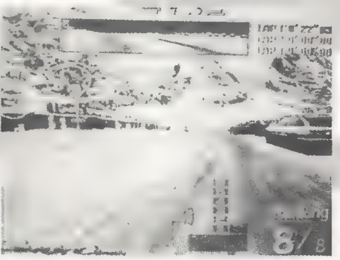
ここは比較的早くドリフトを覚えられるところ。ここで雪道でのドリフトに慣れたい。

早くモノにするコツは、できるだけ多く減速をすること(アクセルを緩めて)。そして思いきりインへ切り込むこと、そしてすぐカウンターをあてられるようになること。

いっぱい書いたが、要は安全かつ思いきりだー!



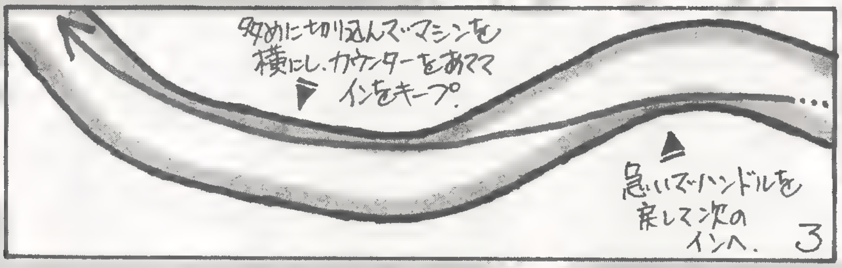

先に進むと、左、左のカーブへ。ここは早めにドリフトを開始し、横にしたままこの2つのカーブを1つの弧で抜けていく。意外に難しいぞー!



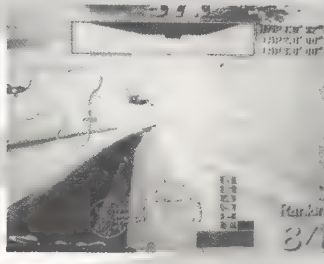
早めにアクセルを緩め、そして車を横にする。そしてインへ。

図を見てもらうのが一番わかりやすいと思うが、コース幅をいっぱいに使うのが重要。

とにかくインを突き、ふくらまない努力をすること。車は横になってでも進んでるしね。




その次の右と右も同じ。だがかなり早く切り返しを行わないと（減速も）インに入れない。素早く、かつ思いきり切り込むことで対応したい。



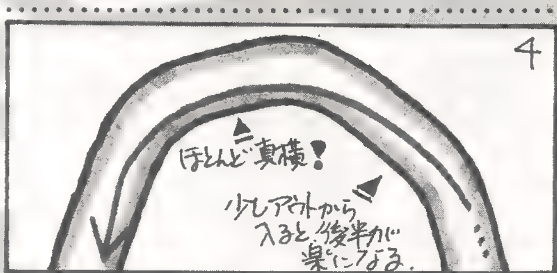
切り込む、カウンターをあてるを繰り返してインをキープ。

チェックポイントを通過したらきつい左カーブへ。

ここが最難関の場所といってもいいだろう。それをまず身体で感じてもらいたい。



CPを過ぎたらきつい左カーブへ。車を早く真横にするのがコツ!




アクセルをかなり長めに離し、そして車を真横にするー

これがここを抜ける基本だ。あとはリカバリーのみー

きつい左カーブ後、素早くカウンターをあててできるだけ早く体勢を戻し、次の緩い右、左のカーブへ。緩いがここは雪道。やはりドリフト走行で抜けていく。

その中でできるだけラインを真っすぐにする。

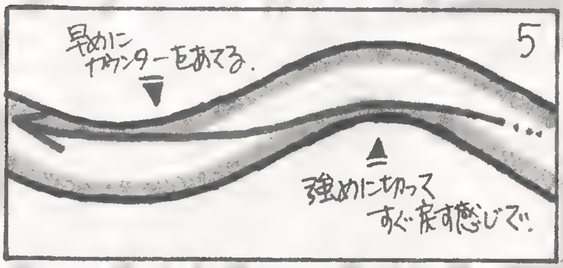
ミスをなくすために、後手にまわらないようにしたい。

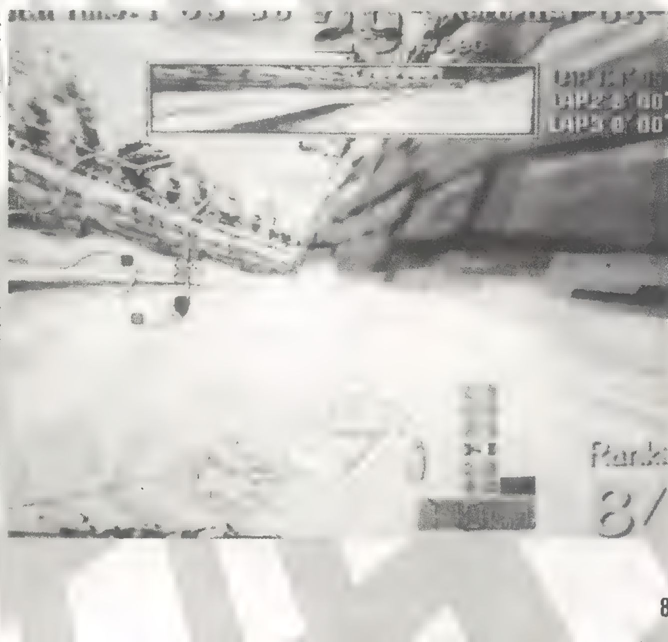


カウンターをあて、体勢を戻す。でも車は斜めになったままだ。

その先の左カーブは少しきつい。早めにアクセルを緩めて切り込んで横にしたい。だがすぐ右カーブがあるので、切り返すことも忘れないこと。

そしてきつい右カーブへ。



思いきり車を右へ向けてドリフトへ。多少壁に当たってもいい。

きついカーブへの進入は、安全かつ思いきり切るーで対応していく。ここぐらいきつければ、車を真横にしてもいいだろう。しかしそれが過ぎるとインの壁に向かうので適度にカウンターをあてること。



カーブを抜ける前に次の右カーブの進入のために切り返す。

きつい右カーブを抜けたら、残るは長い長～い左カーブだ。

これだけ長ければドリフト走行も長くなるというもの。

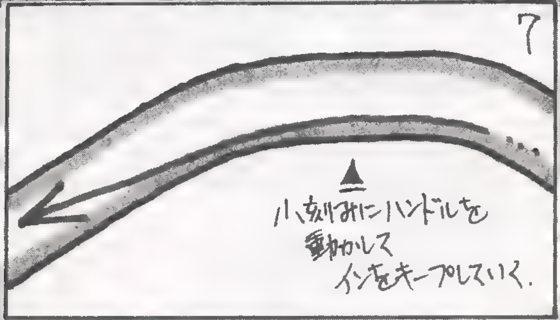
コース図を見ると、ここの長い左カーブ、5つぐらい角があるのがわかる。実際に走るとその角、ほとんどわからない。そのままコース図を信じてしまうと「全部インを走り抜けなきゃ!」と思うだろう。それはちょっと考えすぎーここは流れるようにドリフト走行をし、1つの弧で走り抜けるイメージをするぞー



切り返し部分でも気を抜かない。こういうところでも加速へ。

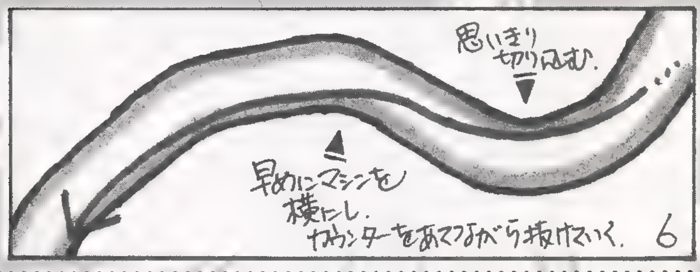
さて、この最後の左カーブの抜け方だが、このカーブ、よーく見ると前半がやや緩くなっていて、後半に進むほど少しずつきつくなっていることがわかる（走ってそれを感じられればいいのだが）。

これを理解した上でインを走ると…前半は緩いので、車をあまり横にしなくても大丈夫。インをキープできればいい。後半にさらに横にしていくようにするといい。






小刻みに切り込んでいるとインをキープしやすい。






少しふくらんだらすぐアクセルを緩めて車を横にするようにー

後半になるとさすがにインにいるのがつらい。そこでこの左カーブが終わる頃、スタート地点のストレートを有効に使うべく、早めに車の体勢を戻し、カーブ出口では車が真っすぐ前を向けられるようにする。

意図的にふくらむのって結構難しい。

そしてストレートへ…。

**ぶつからなくなれば…楽しくなるぞ！**

「サイドバイサイド」の一番の味はこの「冬」コースにあると思う。ここまで本格的に車を横にするゲームはなかった気がする。しないとインにいられないのだものーまたそれが楽しいんだよねー

実際に雪道を高速で走ることってないし（たまにやるけど…）、いい経験かもー

# 買い取り表です

**1Kは千円です。電話で担当に必ず確認してください。**
**（買い取り対象の商品の販売はしておりません）**

## 買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

| | |
|---|---|
| **ア行** | |
| アウトゾーン | 4K |
| アラビアンマジック | 13K |
| アンダーカバーコップス | 12K |
| アラビアンファイト（4P） | 10K |
| アステリクス | 7K |
| ウルトラ闘魂伝説 | 3K |
| エイトフォース | 9K |
| SDガンダムサイコサラマンダー | 1K |
| SDガンダムレインボー大陸戦記 | 3K |
| F／A | 4K |
| X-MEN（コナミ） | 7K |
| 大江戸ファイト | 7K |
| **カ行** | |
| ガンホーキ | 5K |
| ガンネイル | 5K |
| ガイアポリス | 5K |
| ★海底大戦争 | 18K |
| キャプテンアメリカ | 5K |
| クライムファイターⅡ | 5K |
| グリッドシーカー | 6K |
| 剣豪 | 3K |
| ★ゴールデンアクスⅡ（4P） | 23K |
| 豪血寺一族Ⅱ | 9K |
| ★豪血寺一族Ⅲ | 17K |
| **サ行** | |
| サイレントドラゴン | 5K |
| サンセットライダーズ | 15K |
| サンドスコーピオン | 4K |
| サンダーゾーン | 5K |
| サンダードラゴン | 3K |
| サンダードラゴンⅡ | 14K |
| サンダーフォックス | 7K |
| 疾風魔法大作戦 | 6K |
| シンプソンズ | 6K |
| ジオストーム | 11K |
| ジョー&マックリターンズ | 9K |
| シャドーフォース | 5K |
| JJスコーカーズ | 6K |
| ★G.Iジョー | 19K |
| ストリートファイターⅡ | 3K |
| ストⅡダッシュ | 3K |
| ストⅡ'ターボ | 3K |
| スカイスマッシャー | 3K |
| スノーブラザーズ | 2K |
| スノーブラザーズⅡ | 9K |
| スパイダーマン（4P） | 8K |
| ★ゼロチーム | 16K |
| 戦国エース | 8K |
| ソニックウイングス | 3K |
| **タ行** | |
| ダブルウイング | 8K |
| ターボフォース | 3K |
| ダイエットGO！GO！ | 3K |
| ダークシールⅡ | 3K |
| 達人王 | 5K |
| 大王 | 15K |
| ★ツインイーグルⅡ | 22K |
| デスブレイド | 3K |
| TMNT | 2K |
| ★電神魔鬼 | 14K |
| ドラゴンボールZⅡ | 9K |
| ドラゴンボールZ（バンプレ） | 4K |
| ドギューン | 3K |
| 闘神ブレイザーズ | 5K |
| ★首領蜂 | 25K |
| **ナ行** | |
| ★ナイトスラッシャー | 19K |
| ナックルバッシュ | 8K |
| ナックルヘッズ | 4K |
| ノストラダムス | 6K |
| **ハ行** | |
| パーフェクトソルジャー | 4K |
| ★バイオレントストーム | 15K |
| ハイパーデュエル | 3K |
| バッキーオヘア | 11K |
| ビーラップボーイ | 5K |
| ヒーテッドバレル | 7K |
| ビマナ | 3K |
| ビッグファイト | 13K |
| フック | 9K |
| ファイナルファイト | 3K |
| ファイナルスターフォース | 6K |
| フィグゼイド | 4K |
| ブラッドブラザーズ | 4K |
| 富士山バスター | 3K |
| **マ行** | |
| マッドシャーク | 9K |
| マーシャルチャンピオン | 6K |
| マッハブレイカーズ | 20K |
| マクロス | 5K |
| マクロスⅡ | 3K |
| ★マジンガーZ | 9K |
| 魔法大作戦 | 5K |
| ★ミスティックウォーリアー | 19K |
| ムーンウォーカー | 3K |
| ★メタモルフィックフォース | 21K |
| **ラ行** | |
| ライトブリンガー | 14K |
| ラビットヒーロー | 14K |
| 雷電 | 8K |
| 雷電DX | 30K |
| 龍神 | 7K |
| レジオネア | 9K |
| ロボコップⅡ | 6K |
| 64番街 | 9K |

## バーチャファイター3を予約されてローンを組まれた方で、ローン用紙を当社へ送られてない方は至急送ってください。

## パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

**来社出来なくてもローン組めます 最高36回**

## 筐体販売価格

セガ　エアロシティー　（W660 D830 H1320）　¥50,000より
セガ　アストロシティー（W750 D905 H1443）¥120,000より

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。（返品の場合は買い取りになります。）
発送は入金確認後1週間ぐらいかかります。（整備の為）

**バーチャファイター3予約受け付け中!!**
**新作基盤予約受け付け中!!**

| | |
|---|---|
| **カプコンPCB** | |
| 1942 | ¥6,000 |
| バース | ¥15,000 |
| USネイビー | ¥10,000 |
| マッスルボマー | ¥6,000 |
| バルガス | ¥10,000 |
| カプコンワールド2 | ¥3,000 |
| キングオブドラゴンズ | ¥12,000 |
| ワンダー3 | ¥48,000 |
| D&D（サブ） | ¥28,000 |
| サイバーボッツ（サブ） | ¥6,000 |
| X MEN（サブ） | ¥8,000 |
| ヴァンパイアハンター（サブ） | ¥5,000 |
| ストZERO（サブ） | ¥4,000 |
| ヴァンパイア（サブ） | ¥3,000 |
| ストZERO2（サブ） | ¥12,000 |
| **タイトーPCB** | |
| バブルボブル | ¥15,000 |
| 火激 | ¥3,000 |
| 達人 | ¥4,000 |
| チャイニーズヒーロ | ¥20,000 |
| モータルコンバット（基盤のみ） | ¥8,000 |
| 究極タイガー | ¥5,000 |
| Dr.トッペルン探検隊 | ¥4,000 |
| 奇々怪界 | ¥6,000 |
| ラスタンサーガ | ¥10,000 |
| 中華大仙 | ¥4,000 |
| レイフォース | ¥20,000 |
| インベーダーDX | ¥4,000 |
| あしたのジョー | ¥5,000 |
| フロントライン | ¥8,000 |
| ドンドコドン（F2込） | ¥3,000 |
| ルナーク（F2込） | ¥3,000 |
| メタルブラック（サブ） | ¥23,000 |
| ガンフロンティア（サブ） | ¥30,000 |
| あっかんべーだー（サブ） | ¥3,000 |
| エレベーターアクションリターンズ(サブ) | ¥3,000 |
| パズルボブル2（サブ） | ¥6,000 |
| **ナムコPCB** | |
| ワースタ'92 | ¥4,000 |
| ワースタ'93 | ¥3,000 |
| コズモギャングザビデオ | ¥8,000 |
| バーニングフォース | ¥20,000 |
| ローリングサンダーⅡ | ¥10,000 |
| ギャプラス | ¥18,000 |
| リブルラブル | ¥28,000 |
| ニューラリーX | ¥26,000 |
| スーパーワールドコート | ¥3,000 |
| ニューマンアスレチック | ¥5,000 |
| ティンクルピット | ¥5,000 |
| ゼビウス3D／G | ¥50,000 |
| ナムコクラシックVol.1 | ¥20,000 |
| ドルアーガの塔 | ¥38,000 |
| **アイレムPCB** | |
| R-TYPEレオ | ¥13,000 |
| ジッピーレース | ¥4,000 |
| ロードランナーⅣ | ¥20,000 |
| 10ヤードファイト | ¥7,000 |
| エアーデュエル | ¥8,000 |
| ビジランテ | ¥4,000 |
| ムーンパトロール | ¥18,000 |
| **セガPCB** | |
| ロボレス2001 | ¥15,000 |
| コットン | ¥10,000 |
| 忍 | ¥10,000 |
| テトリス | ¥3,000 |
| ぷよぷよ通 | ¥5,000 |
| イチダントアール | ¥3,000 |
| バーチャファイター（基盤） | ¥4,000 |
| バーチャファイター2（基盤） | ¥50,000 |
| バーチャファイター2.1（基盤） | ¥60,000 |
| ラストブロンクス（基盤） | ¥180,000 |
| ファイティングバイパーズ(基盤) | ¥130,000 |
| ウイングウォー純正コンパネ | ¥15,000 |
| **コナミPCB** | |
| サンダークロス | ¥20,000 |
| トライゴン | ¥18,000 |
| クレイジーコップ | ¥5,000 |
| メガゾーン | ¥5,000 |
| グラディウスⅡ | ¥23,000 |
| スラムダンク（4P用サブ無） | ¥12,000 |
| ゴルフィンググレイツ（P付） | ¥13,000 |
| 沙羅曼蛇2 | ¥30,000 |
| 極上パロディウス | ¥28,000 |
| 対戦ぱずるだま | ¥29,000 |
| **ジャレコPCB** | |
| ぶたさん | ¥18,000 |
| 銀河任侠伝 | ¥43,000 |
| バルトリック | ¥58,000 |
| ロッドランド（サブ） | ¥13,000 |
| プラスアルファー（サブ） | ¥18,000 |
| 麻雀エンゼルキッス（サブ） | ¥3,000 |
| 麻雀キララスター（サブ） | ¥5,000 |
| **データーPCB** | |
| チェルノブ | ¥28,000 |
| ワンダープラネット | ¥5,000 |
| マジカルドロップ | ¥4,000 |
| 魔境戦士（レバー付） | ¥30,000 |
| マジカルドロップ+1 | ¥18,000 |
| ダークシール | ¥6,000 |
| **その他PCB** | |
| マジカルクリスタル | ¥3,000 |
| セルフィーナ | ¥5,000 |
| アラビアン | ¥10,000 |
| Mr.DOワイルドライド | ¥15,000 |
| ラビオレプス | ¥18,000 |
| スーパーバーガータイム | ¥6,000 |
| エクスドリームダウンヒル | ¥3,000 |
| ススメ！マイルスマイル | ¥10,000 |
| 上海 | ¥6,000 |
| ぷるるん | ¥3,000 |
| ファイヤートラップ | ¥22,000 |
| ガンマスター | ¥18,000 |
| ねらってチュー | ¥8,000 |
| パズル番長 | ¥8,000 |
| もうぢゃ | ¥8,000 |
| スターフォース | ¥20,000 |
| バトルフィールド（レバー付） | ¥42,000 |
| ジンジンジップ | ¥12,000 |
| 熱血硬派くにお君 | ¥10,000 |
| 弩号層圏（レバー付） | ¥45,000 |
| 闘姫伝承（サブ） | ¥12,000 |
| パルスター | ¥5,000 |
| 風雲黙示録 | ¥4,000 |
| ソニックウイングス2 | ¥4,000 |
| ギャラクシーファイト | ¥3,000 |
| オニ | ¥13,000 |
| キャノンダンサー | ¥18,000 |
| テキパキ | ¥5,000 |
| クレイジークライマー | ¥25,000 |
| **麻雀PCB** | |
| 恋コイしましょ | ¥15,000 |
| ハイパーリアクション | ¥6,000 |
| 同級生 | ¥6,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅢ | ¥6,000 |
| レモンエンジェル | ¥8,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅥ（新品） | ¥40,000 |
| **奉仕品** | |
| （5千円以上お買い上げの方に限ります） | |
| （個数に制限は有りません。幾つでも可） | |
| 極上パロディウス（サブ） | ¥500 |
| 対戦パズル玉（サブ） | ¥1,000 |
| 沙羅曼蛇2（サブ） | ¥3,000 |
| ハットトリックヒーロー95（サブ） | ¥1,000 |
| バブルシンフォニー（サブ） | ¥1,000 |
| クイズ人生劇場（サブ） | ¥300 |
| ああ栄光の甲子園（サブ） | ¥300 |
| クイズ地球防衛軍（サブ） | ¥300 |
| ワースタ'90（ロム） | ¥100 |
| ワースタ'93（ロム） | ¥100 |
| ワースタ'89（ロム） | ¥100 |
| エメラルディア | ¥1,800 |
| コズモギャングザパズル | ¥1,800 |
| グレートスラッガー | ¥800 |
| ワースタ'95 | ¥2,500 |
| Jリーグ1994（サブ） | ¥500 |
| ぷよぷよ | ¥2,000 |
| ポトポト | ¥1,500 |
| タントアール | ¥2,000 |
| バイパーフェーズ1（サブ） | ¥500 |
| ウイングウォー純正コンパネ | ¥8,000 |
| ソニックザファイター（ロム） | ¥8,000 |
| 早押し王座決定戦（サブ） | ¥1,000 |
| クイズ365 | ¥1,500 |
| クイズDNAの反乱 | ¥800 |
| 脳力向上委員会 | ¥1,500 |
| ウルトラマン | ¥800 |
| EDF | ¥2,000 |
| ドッチボール | ¥1,000 |
| メインスタジアム | ¥1,500 |
| ウエトリス | ¥1,000 |
| ウイッツ | ¥800 |
| バルーンブラザーズ | ¥1,500 |
| エキサイティングアワー | ¥2,500 |
| コンバットスクール | ¥2,000 |
| スーパーストⅡ（サブ） | ¥1,000 |
| スーパーストⅡX（サブ） | ¥2,000 |
| ぐっすんおよよ | ¥2,000 |
| ワールドカップバレー95 | ¥2,000 |

# ビデオゲームがなんと!! 1PLAY10円!!

## 日本橋ゲームセンターフェラーリPART I・IIは ビデオゲームが1PLAYたったの10円!!



**新作ゲームが続々入荷！**

**100円で10回PLAYできるよ 全台数100台**

**フェラーリPARTIIIでは いろんなグッズ館でいっぱいだよ！**

**募集!! コスプレ店員**
（女性の方に限る）

| タイトル | 価格 |
|---|---|
| **コナミ** | |
| 恋のホットロック | 140,000 |
| 極上パロディウス(サブ) | 10,000 |
| 対戦ぱずるだま(サブ) | 8,000 |
| サプライズアタック | 10,000 |
| 少林寺への道 | 10,000 |
| スーパー魂斗羅 | 48,000 |
| ゼクセクス | 40,000 |
| パロディウスだ！ | 8,000 |
| ハイパーオリンピック | 18,000 |
| 魔獣の王国 | 100,000 |
| ツインビーヤッホー！(サブ) | 8,000 |
| イーアルカンフー | 20,000 |
| メガゾーン | 9,800 |
| ドラグーンマイト(サブ) | 8,000 |
| グラディウス2 | 40,000 |
| エイリアンズ | 20,000 |
| 沙羅曼蛇2 | 88,000 |
| 沙羅曼蛇2(サブ) | 8,000 |
| ザ・シンプソンズ | 30,000 |
| スラムダンク | 30,000 |
| **タイトー** | |
| 火激 | 5,000 |
| スペースインベーダーDX | 68,000 |
| スーパーフットボールチャップ | TEL |
| スーパーマン | 30,000 |
| タイガーヘリ | 10,000 |
| ダイノレックス | 1[illegible],000 |
| 大旋風 | 10,000 |
| 忍者キッズ | 15,000 |
| MJ-12 | 23,000 |
| 鳴呼栄光の甲子園 | 10,000 |
| エレベーターアクションリターンズ | 38,000 |
| エレベータアクションリターンズ(ロム) | 28,000 |
| ダライアス外伝 | 88,000 |
| ダライアス外伝(ロム) | 15,000 |
| バブルシンフォニー | 88,000 |
| バブルシンフォニー(ロム) | 8,000 |
| カイザーナックル(ロム) | 5,000 |
| ハットトリックヒーロー'95 | 88,000 |
| ハットトリックヒーロー'95(ロム) | 8,000 |
| 森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！ | 88,000 |
| 森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！(ロム) | 8,000 |
| パズルボブル2(ロム) | 20,000 |
| リターンオブザインベーダー(ハーネス付き) | 28,000 |
| レイフォース | 45,000 |
| アースジョーカー | 25,000 |
| ラスタンサーガII | 39,000 |
| 逆鱗弾 | 88,000 |
| 逆鱗弾(ロム) | 20,000 |
| ハットトリックヒーロー'96 | 12,000 |
| 究極タイガーII | 88,000 |
| 究極タイガーII(ロム) | 20,000 |
| サイキックフォースEX | 65,000 |
| **カプコン** | |
| キングオブドラゴン | 28,000 |
| マジックソード | 38,000 |
| ストリートファイター | 20,000 |
| 大魔界村 | 88,000 |
| ストライダー飛竜 | 128,000 |
| スーパーストII | 32,000 |
| スーパーストII(カート) | 8,000 |
| 天地を喰らう | 48,000 |
| マッスルボマー | 18,000 |
| マッスルボマーDuo | 30,000 |
| スーパーマッスルボマー | 50,000 |
| スーパーマッスルボマー(カート) | 15,000 |
| チキチキボーイズ | 60,000 |
| キャプテンコマンドー | 30,000 |
| ストリートファイター(筐体タイプ) | 25,000 |
| サイドアームズ | 19,800 |
| ブラックドラゴン | 29,000 |
| アレスの翼(ハーネス付) | 17,000 |
| エイリアンvsプレデター | TEL |
| ウイロー | 98,000 |
| F1ドリーム | 7,500 |
| 戦場の狼II | 50,000 |
| バース | 25,000 |
| エリア88 | 68,000 |
| ロストワールド | 250,000 |
| USネイビー | 68,000 |
| ストZERO2 | TEL |
| ストZERO2(カート) | TEL |
| スターグラディエイター | TEL |
| **ナムコ** | |
| ニューマンアスレチックス | 18,000 |
| ギャプラス | 50,000 |
| グロブダー | 98,000 |
| コズモギャングザビデオ(海外ロム) | 98,000 |
| スーパーパックマン | 10,000 |
| スーパーワールドスタジアム'92 | 98,000 |
| ワールドスタジアム'93 | 25,000 |
| ゼビウス | 38,000 |
| ディグダグ | 98,000 |
| ドラゴンバスター | 90,000 |
| ドラゴンセイバー | 80,000 |
| スカイキッド | 98,000 |
| バックランド | 98,000 |
| バラデューク | 98,000 |
| フォゾン | 200,000 |
| ドルアーガの塔 | 150,000 |
| ベラボーマン | 150,000 |
| ニューラリーX | 150,000 |
| マッピー | 70,000 |
| マーベルランド | 70,000 |
| メトロクロス | 70,000 |
| 未来忍者 | 80,000 |
| リブルラブル | 130,000 |
| ワンダーモモ | 150,000 |
| ブラストオフ | 18,000 |
| JリーグサッカーVシュート | 18,000 |
| グレートスラッガー | 8,000 |
| プライムゴールEX | 40,000 |
| ティンクルピット | 18,000 |
| ダンクマニア | 50,000 |
| ゼビウス3D/G | 60,000 |
| **アイレム** | |
| 剣豪 | 20,000 |
| ビジランテ | 9,800 |
| メジャータイトル | 30,000 |
| メジャータイトル2 | 15,000 |
| ぐっすんおよよ | 40,000 |
| スパルタンX | 20,000 |
| ロードランナー魔神の復活 | 30,000 |
| ロードランナー帝国からの脱出 | 3,000 |
| **データイースト** | |
| ワールドカップバレーボール'95 | 50,000 |
| カルノフ | 17,000 |
| ダンクドリーム'96 | 80,000 |
| ザ・グレートラグタイムショー | 45,000 |
| デスブレイド | 1,500 |
| ドラゴン忍者 | 25,000 |
| ドリームサッカー'94 | 30,000 |
| アクトフェンサー | 15,000 |
| ウルファング | 50,000 |
| キャプテンアメリカ | 20,000 |
| 空牙外伝スカルファング | 45,000 |
| **セガ** | |
| ウォーリーを探せ | 10,000 |
| バーチャファイターリミックス | 80,000 |
| バーチャファイターリミックス(カート) | 10,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル | 130,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル(カート) | 5,000 |
| コットン | 25,000 |
| クラッチヒッター | 13,000 |
| ばくばくアニマル(カート) | 5,000 |
| テトリス | 13,000 |
| テトリス(ハーネス付) | 16,000 |
| ポトポト | 10,000 |
| レッスルウォー | 8,000 |
| バーチャファイター(アストロ)本体 | 198,000 |
| バーチャファイター(PCBのみ) | 78,000 |
| ぷよぷよ | 20,000 |
| ぷよぷよ通 | 10,000 |
| DDクルー | 10,000 |
| ファイナルアーチ(カート) | 8,000 |
| ドラゴンボール Z VRVS | 18,000 |
| バーチャファイターキッズ | 80,000 |
| バーチャファイターキッズ(カート) | 8,000 |
| 水滸演武(カート) | 5,000 |
| **ビデオシステム** | |
| スーパーバレーボール | 5,000 |
| クラッシュレース | 23,000 |
| **クイズ** | |
| マジカルエラーを探せ | 5,000 |
| クイズチャンネルクエスチョン | 8,000 |
| クイズ学問のススメ | 5,000 |
| クイズ人生劇場 | 3,000 |
| クイズ殿様の野望 | 5,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん | 3,000 |
| クイズ地球防衛軍 | 15,000 |
| クイズココロジー | 5,000 |
| クイズココロジー2 | 3,000 |
| クイズTV合衆国Q&Q | 5,000 |
| クイズ魔Q大冒険 | 8,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | 5,000 |
| クイズDNAの反乱 | 5,000 |
| **テクモ** | |
| サボテンボンバーズ | 10,000 |
| **バンプレスト** | |
| ドラゴンボールZ | 18,000 |
| **その他** | |
| クレイジークライマーII | 78,000 |
| コンバットライブス | 3,000 |
| ヘッドオン(JAMMA付) | 100,000 |
| テラクレスタ | 10,000 |
| 熱血高校ドッチボール部 | 4,000 |
| WWFレッスルフェスト | 3,000 |
| マジカルクリスタル | 3,980 |
| 怪傑やんちゃ丸 | 10,000 |
| スカイソルジャー | 20,000 |
| ぶたさん | 39,000 |
| キャッスルオブドラゴン | 18,000 |
| グランドクロス | 5,000 |
| がんばれゴン太2 | 25,000 |
| JJスクォーカーズ | 40,000 |
| ゴークス | 5,000 |
| ガンバード | 40,000 |
| ゲーム天国 | 65,000 |
| ゲーム天国(ロム) | 10,000 |
| バトルグロード | 15,000 |
| おいしいパズルはいりませんか? | 5,000 |
| コンバットライブス | 8,000 |
| ぱにくるファンタジー | 6,000 |
| ストライカーズ1945 | 58,000 |
| **麻雀** | |
| グッとE雀 | 10,000 |
| とってもE雀 | 3,000 |
| ギャルの告白 | 5,000 |
| イメクラ麻雀 | 18,000 |
| 麻雀競馬王 | 5,000 |
| 麻雀大予言 | 3,000 |
| [illegible] | 3,000 |
| 麻雀革命 | 2,000 |
| 麻雀アイドル放送局 | 6,000 |
| 麻雀ねるとん | 6,000 |
| 麻雀ラマン | 10,000 |
| 麻雀フォーカス | 6,000 |
| スーパーマル禁版 | 38,000 |
| スーチーパイスペシャル | 38,000 |
| プリティセーラー18禁 | 50,000 |
| 実録マル恥麻雀 | 20,000 |
| セーラーウォーズ | 18,000 |
| 麻雀ミラージュ | 38,000 |
| 花札花の殿やぶり(PCBのみ) | 10,000 |
| 祇園花 | 20,000 |
| 麻雀夏物語 | 2,000 |
| お雀子館 | 2,000 |
| お雀子館2 | 2,000 |
| スーパーリアル麻雀PIII | 35,000 |
| スーパーリアル麻雀PIV | 35,000 |
| スーパーリアル麻雀PV | 50,000 |
| 麻雀ハイパーリアクション | 60,000 |
| お雀子クラブ | 2,000 |
| 東京ギャル図鑑 | 2,000 |
| 麻雀四川省2 | 8,000 |
| **NEO・GEO** | |
| サッカーブロール | 5,000 |
| パワースパイクスII | 8,000 |
| 餓狼伝説3 | 3,000 |
| サムライスピリッツ | 3,000 |
| フットボールフレンジャー | 4,000 |
| ミラクルアドベンチャー | 8,000 |
| ニンジャコンバット | 4,000 |
| ロボアーミー | 4,000 |
| [illegible] | 5,000 |
| キングオブモンスターズ | 3,000 |
| ギャラクシーファイト | 4,000 |
| 忍者マスターズ覇王忍法帳 | 13,000 |
| ドリフトアウト | 20,000 |
| メタルスラッグ | 25,000 |

**おすすめ品**
**バーチャファイター2.1**
（セガアストロ 中古品）
**¥250,000**

**そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください！**

### 24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011＃　買いたいなら→220022＃
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に＃を押してください。
④もう一度＃を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

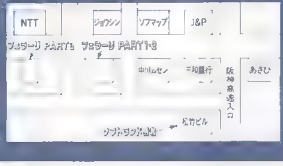
### ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

**お申し込み方法**
●TELでご注文 06-649-7177　●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10：00〜19：00 年中無休

**お支払い方法**
●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。（PM4：00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店（普）3593374㈱秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

**Soft Land**
SHUWA Corporation
**ソフトランド秀和**
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



# 超 高く買います!!

全国200店ならではのこの高価買取!!

| | |
|---|---|
| サンダーホークII | ¥3,000 |
| SANKYO FEVER ダウンタウン劇場 | ¥3,500 |
| THE OPEN GOLF | ¥3,500 |
| サイキックフォース | ¥3,000 |
| シヴィライゼーション 新・世界七大文明 | ¥3,000 |
| シーバスフィッシング | ¥3,000 |
| STRIKERS1945 | ¥3,500 |
| ストリートファイターZERO2 | ¥3,000 |
| スラムジャム'96 | ¥3,000 |
| スマッシュコート | ¥4,000 |
| スターグラディエイター | ¥4,000 |
| 対局将棋 極 | ¥4,000 |
| 大戦略 プレイヤーズスピリット | ¥3,500 |
| 太閤立志伝II | ¥3,800 |
| 探偵神宮寺三郎 未完のルポ | ¥3,000 |
| チェスマスター | ¥4,500 |
| 上海 万里の長城 限定版 | ¥4,500 |
| 釣バカ日誌 | ¥3,500 |
| Dの食卓 コンプリートグラフィックス | ¥3,500 |
| 天地を喰らうII 赤壁の戦い | ¥2,800 |
| DX人生ゲーム | ¥3,500 |
| テトリスX | ¥2,800 |
| 提督の決断II | ¥4,500 |
| 伝説のオウガバトル | ¥3,500 |
| **ときめきメモリアル 限定版** | **¥7,000** |
| TOTAL NBA'96 | ¥3,000 |
| トワイライトシンドローム 究明編 | ¥3,000 |
| トーナメントリーダー | ¥2,800 |
| ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | ¥3,300 |
| 首領蜂 ドンパチ | ¥3,000 |
| ナムコミュージアム VOL.1 | ¥3,000 |
| ナムコミュージアム VOL.2 | ¥3,000 |
| ナムコミュージアム VOL.3 | ¥2,500 |
| 七つの秘館 | ¥3,500 |
| **にゃんとワンダフル** | **¥3,000** |
| 信長の野望・天翔記 | ¥4,500 |
| パーフェクトゴルフ | ¥3,800 |
| バイオハザード | ¥2,800 |
| ハイパーファイナルマッチテニス | ¥3,000 |
| **パズルボブル2** | **¥4,000** |
| バーチャル・プロレスリング | ¥3,000 |
| パチンコドリーム | ¥3,000 |
| PGA TOUR96 | ¥3,000 |
| Victory ZONE 2 専用コントローラー付 | ¥4,500 |
| **ヒロイン・ドリーム 初回限定版** | **¥3,500** |
| ブラッド ファクトリー | ¥3,500 |
| ブロックくずし デデンの逆襲 | ¥3,500 |
| プロ麻雀極PLUS | ¥3,500 |
| FIGHTING ILLUSION K-1GRANDPRIX | ¥2,500 |
| **フィッシュアイズ** | **¥4,500** |
| V-Tennis 2 | ¥3,500 |
| ポリスノーツ (2枚組) | ¥3,000 |
| ポポロクロイス物語 | ¥2,500 |
| マッハGoGoGo | ¥3,000 |
| MASTERS新・遥かなるオーガスタ | ¥3,800 |
| **女神異聞録 ペルソナ** | **¥5,000** |
| MOTO-X | ¥3,500 |
| レイクマスターズ | ¥3,500 |
| WORLDCUP GOLF in ハイアット ドラドビーチ | ¥3,000 |
| **ワールドスタジアムEX** | **¥4,000** |

## CD買い取り価格表

「CD、めっちゃくちゃ高く売りたいなら、やっぱりココ」

**まとめて売るとさらにお得!!** (シングル・きずものは対象外です。)

**CD10枚以上で500円プラス / CD20枚以上で1500円プラス / CD30枚以上で3000円プラス**

### ★最新作"特高"買い!コーナー

| | |
|---|---|
| スピッツ〉インディゴ地平線 | ¥2,000 |
| UA(ウーア)〉11 | ¥2,000 |
| XJAPAN〉DAHLIA | ¥2,000 |
| m.c.A・T〉Crossover | ¥2,000 |
| 加藤いづみ〉スマイルス&ティアーズ | ¥2,000 |
| GLAY〉新作(POCH7005) | ¥2,000 |
| 郷ひろみ〉グレイテスト・ヒッツ'97 | ¥2,500 |
| 高野寛〉レイン・オア・シャイン | ¥2,000 |
| This Time〉Love Twins | ¥2,000 |
| 中村雅俊〉ウイズアウト・ユー | ¥2,000 |
| 中森明菜〉新作(MVCD38) | ¥2,000 |
| 永岡昌憲〉新作(AVCD11506) | ¥2,000 |
| 長渕剛(限定)〉LIVE COMPLETE' | ¥3,000 |
| 浜田省吾〉青空の扉 | ¥1,900 |
| 林原めぐみ〉BEST 4(KICS590) | ¥2,000 |
| ピチカート・ファイヴ(限定)〉GREAT W˝ | ¥2,000 |
| フェスタ・モード〉新作(TKCA70977) | ¥2,000 |
| BLUE BOY〉Lookin'For Days | ¥2,000 |
| 松田聖子〉コンプリート・バイブル | ¥7,000 |
| 村松健〉雪のひとひら | ¥2,000 |
| 矢野顕子〉ひとつだけ | ¥2,000 |
| 米倉利紀〉mad phat natural˝ | ¥2,000 |
| WILD STYLE〉新作(ESCB1818) | ¥1,900 |
| 宇徳敬子〉For You | ¥1,700 |
| 岡田 浩暉〉HIP 88 | ¥1,800 |
| かの香織〉ウララ | ¥1,800 |
| ゴンチチ〉easy busy | ¥1,800 |
| さだまさし〉古くさい恋の唄ばかり | ¥1,800 |
| 貴水博之〉新作(FHCF2335) | ¥1,800 |
| 谷口宗一〉NO PRINTING | ¥1,800 |
| 中島みゆき〉パラダイス・カフェ | ¥1,800 |
| ハウンド・ドッグ〉新作(COCA13736) | ¥1,700 |
| 槇原敬之〉UNDERWEAR | ¥1,700 |
| 松田聖子〉ウィンター・テイルス | ¥1,700 |
| 小沢健二〉球体の奏でる音楽 | ¥1,700 |
| オムニバス〉MAX JAPAN3 | ¥1,600 |
| サントラ〉スワロウテイル・バタフライ | ¥1,600 |

### J★POP高価買取一例・・・

| | |
|---|---|
| ■■邦楽 あ 行 ■■■■ | |
| 相川七瀬〉Red | ¥1,400 |
| ICE 〉定価2500円のCD全 | 各¥1,500 |
| アクセス〉BEST OF Re-SYNC | ¥1,500 |
| 石井竜也&CHAR&有賀啓〉ACRI | ¥1,500 |
| 東野純直〉Dreamboat | ¥1,800 |
| 安室奈美恵〉DANCE TRACKS 1 | ¥1,500 |
| オリジナル・トラックス 1 | ¥1,700 |
| 荒井由実〉スーパー・ベスト・オブ・˝ | ¥1,800 |
| シングル・ヒストリー1/2/3/4 | 各¥1,500 |
| アン・ルイス〉LA ADELITA | ¥1,800 |
| イエロー・モンキー〉全アルバム | ¥1,600 |
| 石嶺聡子〉Passion | ¥1,500 |
| 内田有紀〉ナキタクナル | ¥1,500 |
| ウルフルズ〉すっとばす/爆発オン˝ | 各¥1,500 |
| VANILLA〉玉椿 | ¥1,700 |
| HIM〉HIMAX | ¥1,500 |
| YEN TOWN BAND〉MONTAGE | ¥1,700 |
| 大江千里〉SENRI HAPPY | ¥1,500 |
| 大黒摩季〉BACK BEATs #1 | ¥1,400 |
| ストップ・モーション | ¥1,400 |
| 尾崎豊〉愛すべきものすべてに | ¥1,500 |
| 小沢健二〉ライフ | ¥1,500 |
| 犬は吠えるがキャラバン | ¥1,700 |
| オリジナル・ラヴ〉ベリーベスト・オブ・O.L | ¥1,700 |
| WILD LIFE-cccl side | ¥1,700 |
| ■■邦楽 か 行 ■■■■ | |
| 加藤いずみ〉IZUMI-SINGLES & | ¥1,800 |
| かの香織〉裸であいましょう | ¥1,500 |
| 華原朋美〉LOVE BRACE | ¥1,500 |
| カヒミ・カリィ〉マイ・ファースト・カリィ | ¥1,400 |
| 嘉門達夫〉替え歌メドレー大全集 | ¥1,700 |
| 吉川晃司〉BEAT∞SPEED | ¥1,700 |
| 黒夢〉フェミニズム/Cruel | 各¥1,500 |
| 亡骸を/生きていた中絶 | 各¥2,000 |
| GLAY〉BEAT out | ¥1,500 |
| GLAY〉スピード・ポップ | ¥1,700 |
| コーネリアス〉全アルバム | 各¥1,700 |
| コレクターズ〉MIGHTY BLOW | ¥2,000 |
| ■■邦楽 さ 行 ■■■■ | |
| サイコ・ベイビーズ〉フラワーズ | ¥2,000 |
| 斉藤和義〉ワンダフル・フィッシュ | ¥1,800 |
| 坂本龍一〉1996 | ¥1,500 |
| サザン・オール・スターズ すいか(揃品) | ¥25,000 |
| バラッド1/2/KAMAKURA | 各¥1,700 |
| 「カマクラ」以前のアルバム | 各¥1,500 |
| ハッピー(揃品) | ¥5,000 |
| サニーデイ・サービス〉東京/若者たち | 各¥1,700 |
| 佐野元春〉THE GOLDENRING | ¥2,000 |
| ZARD〉トゥデイ・イズ・アナザー・デイ | ¥1,400 |
| シャ乱Q〉シングル・コレクション | ¥1,400 |
| ロス・タイム | ¥1,500 |
| 炸裂!へなちょこパンチ | ¥1,400 |
| ジュディー&マリー〉全CD | ¥1,500 |
| 女王様 〉俺は女王様 | ¥1,800 |
| 鈴木結女〉全アルバム | ¥1,500 |
| スターダスト・レビュー〉Ladies&Gent˝ | ¥1,700 |
| LOVE SONGS | ¥1,700 |
| スチャダラパー〉サイクル・ヒッツ | ¥1,700 |
| 偶然のアルバム | ¥1,500 |
| スパイラル・ライフ〉3000円の全CD | 各¥1,800 |
| スピッツ〉ハチミツ/空の飛び方 | 各¥1,400 |
| オーロラになれなかった | ¥1,400 |
| ↑その他のアルバム | ¥1,700 |
| スペース・カウボーイズ〉CHILDREN OF | ¥1,500 |
| SMILE〉全アルバム | ¥1,700 |
| SMAP〉COOL | ¥1,600 |
| ■■邦楽 た 行 ■■■■ | |
| 武田真治〉全アルバム | ¥1,500 |
| 玉置浩二〉CAFE JAPAN | ¥1,400 |
| d.o.s〉chartered | ¥1,600 |
| CHAGE&ASKA〉「ENERGY」前の全CD | 各¥1,400 |
| チャラ 〉Best Album(限定) | ¥1,700 |
| CHAGE&ASKA〉MTVアンプラグド | ¥1,500 |
| TMレボリューション〉MAKES REVOLUTION | ¥1,700 |
| TWO-MIX〉BPM143/BPM132 | 各¥1,500 |
| TOKIO〉BEST E.P・セレクション・オブ・T | ¥1,500 |
| ドリームズ・カム・トゥルー〉ドリームズ・カム・ | ¥1,500 |
| ラヴ・ゴーズ・オン・・ | ¥1,500 |
| 中島みゆき〉大吟醸˝ ベスト | ¥1,400 |
| ■■邦楽 は 行 ■■■■ | |
| THE HIGH-LOWS〉ハイロウズ | ¥1,500 |
| 8分のバニラ〉Lamb charmer | ¥1,700 |
| BA-JI〉バジの素 | ¥1,700 |
| パーソンズ〉ガーディアン・エンジェル | ¥1,600 |
| パフィー〉amiyumi | ¥1,400 |
| パメラ 〉Pure | ¥1,800 |
| hide〉PSYENCE | ¥1,400 |
| hitomi〉GO TO THE TOP | ¥1,700 |
| by myself | ¥1,500 |
| 氷室京介〉ミッシング・ピース | ¥1,500 |
| ピチカート・ファイヴ〉アンティーク'96 | ¥1,700 |
| その他の全アルバム | 各¥1,500 |
| ファースト・インプレッション〉super natunal | ¥2,000 |
| FIELD OF VIEW〉II | ¥1,800 |
| フィッシュマンズ〉空中キャンプ | ¥1,700 |
| 藤井フミヤ〉TEARS | ¥1,500 |
| フリッパーズ・ギター〉全アルバム | ¥1,500 |
| 古内東子〉全アルバム | 各¥1,700 |
| THE BOOM〉全フル・アルバム | ¥1,200以上 |
| ブルーハーツ〉スーパー・ベスト | ¥1,500 |
| プリプリ〉プリプリ大全集 | ¥5,000 |
| BOOWY〉コンプリート | ¥15,000 |
| BOOWY〉全アルバム | ¥1,200以上 |
| ■■邦楽 ま 行 ■■■■ | |
| 松田聖子〉バイブル2/3 | 各¥2,000 |
| ワズ・イット・ザ・フューチャー | ¥1,500 |
| 松任谷由実〉ヒストリー/コレクション | 各¥2,500 |
| 「ノーサイド」前の全CD | ¥1,400以上 |
| 松本孝弘〉THOUSAND WAVE | ¥1,500 |
| 森口博子〉きっと会いたく˝ | ¥1,800 |
| ■■邦楽 や 行 ■■■■ | |
| 山下久美子〉シングル・コレクション | ¥2,000 |
| ユニコーン〉ベリー・ベスト・オブ˝ | ¥1,700 |
| 米倉利紀〉全アルバム | ¥1,500 |
| ■■邦楽 ら・わ 行 ■■■■ | |
| RAZZ MA TAZZ〉フービ˝/オーディ˝ | 各¥1,700 |
| ラッツ&スター〉バック・トゥ・ザ・ベーシック | ¥1,500 |
| リンドバーグ〉シングルズ(限) | ¥2,500 |
| リンドバーグ〉LINDBERG 9 | ¥1,500 |
| LUNA SEA〉エデン/MOTHER | 各¥1,500 |
| IMAGE/ルナシー | 各¥1,500 |
| レディースルーム〉BAND CRUSH #1 | ¥1,500 |
| ロックン・ロール・スタンダード・クラブ〉CD | ¥1,400 |
| Wild Style〉ワイルド・イン・パラダイス | ¥1,700 |

### ★洋楽最新作"特高"買い!コーナー

| | |
|---|---|
| ビートルズ〉アンソロジー3 | ¥2,500 |
| スキャットマン・ジョン〉ジャーニーズ・オブ・F | ¥1,700 |
| ヴァン・ヘイレン〉グレイテスト・ヒッツ | ¥1,600 |
| ジャーニー〉トライアル・バイ・ファイアー | ¥1,600 |
| セリーヌ・ディオン〉D'EUX(デュ) | ¥1,500 |
| タジャーナ〉サンタマリア(CD) | ¥1,600 |
| ニルヴァーナ〉フロム・ザ・マディ・バンクス・・・ | ¥1,600 |
| パワーステーション〉リヴィング・イン・フィア | ¥1,500 |
| マイケル・ボルトン〉ディス・イズ・ザ・タイム | ¥1,500 |
| マドンナ〉エヴィータ˝ サントラ | ¥1,600 |
| オムニバス〉JUMP2 | ¥1,600 |
| JUMP˝ ダンス・クラシックス2 | ¥1,600 |
| JUMP˝ ユーロ・ダンス3 | ¥1,600 |
| JUMP˝ ハイパーアクティヴ・テクノ2 | ¥1,600 |
| NOW クラシックス2 | ¥1,600 |
| NOW クリスマス | ¥1,600 |
| NOW 5 | ¥1,600 |
| MAX 3 | ¥1,600 |
| クリスマスMAX2 | ¥1,600 |

### ★洋楽高価買取一例・・・

| | |
|---|---|
| アイアン・メイデン〉ベスト・オブ・ビースト | ¥2,500 |
| アッシュ〉1977 | ¥1,500 |
| イーグルス〉ヴェリー・ベスト・オブ | ¥1,500 |
| E・マルムスティーン〉インスピレーション | ¥1,600 |
| カレン・カーペンター〉カレン・カーペンター | ¥1,400 |
| ガンズ・アンド・ローゼズ〉ライブ・フロム | ¥5,000 |
| シーナ・イーストン〉グレイテスト・ヒッツ | ¥1,500 |
| ジョージ・ウィンストン〉ライナス&ルーシーザ˝ | ¥1,500 |
| スザンヌ・ヴェガ〉欲望の9つの対象 | ¥1,500 |
| スパイス・ガールズ〉スパイス | ¥1,500 |
| セックス・ピストルズ〉勝手に来やがれ | ¥1,500 |
| デニ・ハインズ〉イマジネイション | ¥1,500 |
| ビー・ジーズ〉若葉のころ˝ ベスト | ¥1,500 |
| ビートルズ〉(赤)(青) | 各¥2,300 |
| 東芝.Polydor通常盤 | 定価の40% |
| ライヴ!アット・ザ・BBC | ¥2,000 |
| ブラー〉ライヴ・アット・武道館 | ¥1,700 |
| マイケル・キスク〉インスタント・クラリティ | ¥1,500 |
| マイケル・シェンカーG〉リトゥン・イン・ザ・サンド | ¥1,500 |
| ★★★GAMEサントラ★★★ | 強化買取中! |
| スーパーマリオRPG | ¥1,200 |
| スーパーマリオ64 | ¥1,300 |
| ドラゴンクエスト6 | ¥1,500 |
| 美少女戦士セーラームーンSS | ¥1,400 |
| ★★★アニメ・サントラ★★★ | 強化買取中! |
| スレイヤーズNEXT˝ サウンド・バイブル | ¥2,000 |
| BLUE SEED˝ ヴォーカル集 | ¥2,000 |
| CAROL-K˝ グラディエーター | ¥1,500 |
| ガルフォース・ザ・レボリューション | ¥1,700 |
| スレイヤーズすぺしゃる˝ 音楽集 | ¥2,000 |
| るろうに剣心˝ 明治剣客浪漫譚 | ¥1,700 |
| 天地無用!ラジオ電影箱 時代劇ch | ¥1,500 |
| 桜井智・チェリー・プリンセス˝ 幕末か˝ | ¥1,600 |
| 天空のエスカフローネ | ¥1,700 |
| ネオン・ジェネシス・エヴァンゲリオン3 | ¥1,700 |

★その他、洋楽BIG ARTIST、破格値買取中!!!

### CDを売るときの注意

※CDアルバムは5枚以上になるように送って下さい。※帯無し、ケース割れ、汚れ、レンタルシール付きは、マイナス100円。スリ傷は程度によりマイナスになります。※ひどい傷、音飛び、表紙無しは買い取りできません。 ㊟返品はできませんので、発送の際は買取価格や注意事項をよくご確認下さい。

### ゲーメスト 買取申し込み書

| | | |
|---|---|---|
| 保護者氏名　　印 | ソフト 1 | 7 |
| 本人氏名 | 2 | 8 |
| 住所 〒 | 3 | 9 |
| | 4 | 10 |
| 電話番号 | 5 | 11 |
| 勤務先(学校名)　年齢　歳 | 6 | 12 |

上記のことが書いてあれば、どんな紙でもOK! GAMESTの何月号か?を忘れずにね!!

# マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

**ウォーザード、ストリートファイターIII ストリートファイターEX 予約受付中!!**

### カプコン

| | |
|---|---|
| X-MEN VSストリートファイター | 値引有 |
| クイズなないろドリームス | 値引有 |
| ストリートファイターZERO2アルファー | 特価 |
| ストリートファイターアルファー2 | 特価 |
| ストリートファイターZERO2 | 特価 |
| スーパーパズルファイターIIX | 特価 |
| D&Dシャドーオーバーミスタラ | 特価 |
| 19XX | 特価 |
| マーヴルスーパーヒーローズ | 特価 |
| ストリートファイターZERO | 特価 |
| ヴァンパイアハンター | 特価 |
| サイバーボッツ | 特価 |
| X-MEN | 特価 |
| パワードギア | 特価 |
| スーパーマッスルボマー | 特価 |
| ヴァンパイア | 特価 |
| エイリアンVSプレデター | 特価 |
| スーパーストIIX | 特価 |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ | 特価 |
| ストリートファイターII' | 8,000 |
| ストリートファイターII'ターボ | 9,000 |
| 天地を喰らう | 20,000 |
| 天地を喰らうII | 18,000 |
| 魔界村 | 15,000 |
| 大魔界村 | 30,000 |
| ウィロー | 35,000 |
| ニモ | 70,000 |
| エリア88 | 32,000 |
| ストライダー飛竜 | 30,000 |
| USネイビー | 15,000 |
| 1941 | 35,000 |
| ワンダー3 | 38,000 |
| ブラックドラゴン | 15,000 |
| チキチキボーイズ | 15,000 |
| マッドギア | 5,000 |
| 戦いの挽歌 | 25,000 |
| サイドアーム | 6,000 |
| ソンソン | 10,000 |
| クイズ殿様の野望2 | 8,000 |

### NEO・GEO業務用

| | |
|---|---|
| MV-1 FA | 特価 |
| MV-1 FZ | 特価 |
| MV-1 | 特価 |
| サムライスピリッツ天草降臨 | 新作 |
| わくわく7 | 新作 |
| ステークスウィナー2 | 特価 |
| 風雲スーパータッグバトル | 特価 |
| ザ・キングオブファイターズ'96 | 特価 |
| ニンジャマスターズ | 10,000 |
| 神凰拳 | 7,000 |
| 龍虎の拳外伝 | 5,000 |
| メタルスラッグ | 15,000 |
| マジカルドロップ2 | 特価 |
| リアルバウト餓狼伝説 | 特価 |
| サムスピ斬紅郎無双剣 | 6,000 |
| ステークスウィナー | 10,000 |
| ビッグトーナメントゴルフ | 特価 |
| 得点王3 | 5,000 |
| 将棋の達人 | 特価 |
| スーパーバレー'94（希少） | 8,000 |
| パルスター | 8,000 |
| 超人学園ゴウカイザー | 8,000 |
| ザ・キングオブファイターズ'95 | 特価 |
| 天外魔境真伝 | 8,000 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 5,000 |
| 風雲黙示録 | 3,000 |
| 餓狼伝説3 | 2,000 |
| ダブルドラゴン | 7,000 |
| ダンクドリーム | 10,000 |
| クイズキングオブファイターズ | 3,000 |
| ギャラクシーファイト | 3,000 |
| パニックボンバー | 3,000 |
| パズルボブル | 8,000 |
| ファイトフィーバー | 15,000 |
| オペレーションラグナロク | 8,000 |
| パワースパイクII | 2,000 |
| 痛快GAN GAN行進曲 | 3,000 |
| 真サムライスピリッツ | 2,000 |
| ザ・キングオブファイターズ'94 | 4,000 |
| ソニックウイングス2 | 7,000 |
| ぐるりん | 2,000 |
| 雀神伝説 | 8,000 |
| トップハンター | 5,000 |
| ワールドヒーローズ2JET | 2,000 |
| 得点王2 | 2,000 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | 2,000 |
| フライングパワーディスク | 5,000 |
| ミラクルアドベンチャー | 4,000 |
| サムライスピリッツ | 2,000 |
| ビューポイント | 8,000 |
| ラストリゾート | 5,000 |
| ASOII | 5,000 |
| ラギ | 5,000 |

その他ほとんど在庫有り

### ナムコ

| | |
|---|---|
| ダンシングアイ | 特価 |
| 子育てクイズマイエンジェル | 特価 |
| ダンクマニア | 特価 |
| ソウルエッジVer.II | 特価 |
| 鉄拳2Ver.B | 特価 |
| ゼビウス3D | 38,000 |
| ナムコクラシックコレクションVol.1 | 18,000 |
| アウトフォクシーズ | 32,000 |
| プライムゴールEX | 8,000 |
| ニューマンアスレチックス | 8,000 |
| JリーグサッカーVシュート | 4,000 |
| スーパーワースタ'95 | 3,000 |
| ドラゴンセイバー | 25,000 |
| フェリオス | 60,000 |
| 未来忍者 | 25,000 |
| オーダイン | 35,000 |
| コズモギャングザビデオ | 10,000 |
| アサルト（P付） | 60,000 |
| ドラゴンスピリット | 43,000 |
| ワンダーモモ | 50,000 |
| 源平討魔伝 | 30,000 |
| イシターの復活 | 140,000 |
| ディグダグ | 15,000 |
| マッピー | 15,000 |
| ドラゴンバスター | 22,000 |
| パラデューク | 25,000 |
| ギャラガ | 12,000 |
| トイポップ | 58,000 |
| ニューラリーX | 40,000 |
| ドルアーガの塔 | 58,000 |
| ナックルヘッズ | 14,000 |
| グレートスラッガーズ | 1,000 |
| グレートスラッガーズ'94 | 1,000 |

### コナミ

| | |
|---|---|
| 対戦とっかえだま | 新作 |
| セクシーパロディウス | 38,000 |
| 沙羅曼蛇2 | 30,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま | 特価 |
| 大好キッス | 35,000 |
| ツインビーヤッホー！ | 28,000 |
| ゴルフィンググレイツ2（P付） | 40,000 |
| 極上パロディウス | 28,000 |
| 対戦ぱずるだま | 28,000 |
| トライゴン | 16,000 |
| 悪魔城ドラキュラ | 78,000 |
| メタモルフィックフォース | 28,000 |
| TMNT | 8,000 |
| 魔獣の王国 | 58,000 |
| 恋のホットロック | 58,000 |
| 特殊部隊ジャッカル | 10,000 |
| メガゾーン | 8,000 |
| ジャイラス | 15,000 |
| タイムパイロット | 18,000 |
| ハイパースポーツスペシャル | 10,000 |
| スーパーバスケットボール | 2,000 |
| クイズ学問のススメ | 1,000 |

### セガ

| | |
|---|---|
| ダイナマイトベースボール（PCB） | 特価 |
| ラストブロンクス（PCB） | 特価 |
| バーチャロン（シングル筐体も有り） | 特価 |
| ファイティングバイパーズ（PCB一式） | 特価 |

### カプコン

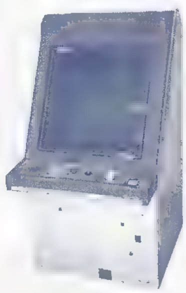
**Qーグランダム25**

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

**¥118,000〜**



### タイトー



カナリー ¥60,000〜

### アイレム



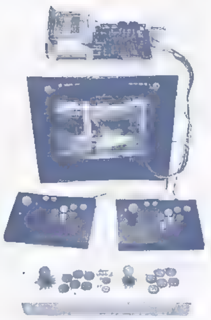
マドンナ ¥68,000〜

### コナミ



DOMY Jr. ¥70,000〜

### 18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス付 ¥98,000
ストIIタイプ ¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品¥68,000 中古¥46,000

### セガ



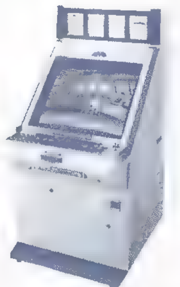
エアロシティ ¥58,000〜

### セガ



アストロシティ ¥100,000〜

### エス・エヌ・ケイ



ストIIパネルも可
MVS-U4(基板付) ¥100,000〜

**基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。**

注意 記商品の18才未満の方(高校生を含む)の御購入はできません。⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ

❶氏名 ❷生年月日 ❸TEL番号 ❹〒・住所 ❺注文番号 ❻タイトル ❼冊数をお知らせ



## ① 電話／FAXにて注文

商品が届く
(注文後5～7日前後で)
↓
配達員に代金を払う
(商品代金＋手数料¥800～¥1000)
※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い(代金引換え)となります。

## ② 郵便小為替＋手紙

❶番～❼番までを記入した用紙と商品代金＋600(送料)の為替を同封の下記通販部迄郵送ください
送料は全国¥600均一です(離島をのぞく)
↓
商品が届く(注文書到着後10前後で)
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返送する場合もあります。

通販部：〒101 千代田区外神田3-10-3-3F




●琴吹かづき作品集1
No.999 価格¥1400
★H&K
琴吹かづきさんの作品集。クオリティーはピカイチ。



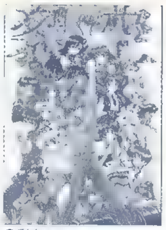
●宮桜単行本未収録作品集
No1001 価格¥1400
★H&K
単行本未収録の作品集。Hも含めファン感動の一冊。




●内野文吾短編集ver.3
No967 価格¥1100
★ぶたゴリラ
人気の短編集第三弾。修正も加わりファン必見の一冊。



●皆殺し
No966 価格¥1100
★ぶたゴリラ
くぬぎ俊一さんの本 話も良いし、実用性も高いぞ。



●裂空
No1333 価格¥1200
★伏魔殿
レベルの高いこの一冊。魔●機神の女性キャラ一杯



●瑠璃堂画報弐
No734 価格¥1300
★剣聖覇皇商会
魔●鬼神の女の子達って可愛いですね。良作です。




●少女フレンチ3
No642 価格¥700
★ユナイテッド双児舎
美しく、表情のある絵で定評のユナイト双児本です。



●女神っくすMINUS
No678 価格¥1100
★夢幻回廊
青木零夢さんのギャルゲー中心18禁本。もーたまらんぜ!




●FIRECRACKER・4
No671 価格¥1100
★HEAVEN'S UNIT
冒頭に、サクラ漫画が!その他NGギャルも盛沢!!



●淫謔暴戻
No925 価格¥1000
★のび太目滅システム
サクラがメインの18禁本、しかし頭を入れてしまうとは



●春● SIDE.B
No971 価格¥1300
★すたじお☆たぱたぱ
ムチムチプリプリ戦団くん春●、ついに完結。




●NIGHT HEAD
No245 価格¥1200
★サークル太平天国
格闘美女達のハードなHは必見です。私も買います。




●UB 8
No933 価格¥800
★UB
ナコルルとナコルルの愛が光る!ハートフルな1冊。

再入荷




●NAKED COLOR
No489 価格¥700
★犯罪天国
レイレイメザベルとリムルルメガルのH本超お買得。

再入荷



●INSTINCT
No490 価格¥700
★犯罪天国
シャルメ覇王丸のH本。シャル好きなら絶対に買い!




●櫻花綺譚
No754 価格¥700
★犯罪天国
牙神メナコルル。Hなナコルルに興奮です。

新入荷



●ときパ Memorial Book2
No1392 価格¥1200
★ときパ愛倶会
大盛況の内に終わったときパ2本、作家が超豪華です。

新入荷



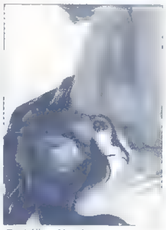
●LOVE SONGS 2
No1394 価格¥700
★おれさまメモリアル
ときメモファン必読の一冊これは心に響くラブソング。




●もも
No962 価格¥700
★名作ネットワーク
人気の恋愛シュミレーションH本。オススメです。




●渡せないエンジェル
No1271 価格¥1200
★極楽天国
人気の西又葵氏のときメモ本。なかなか胸キュンです。



●詩織 第4章
No743 価格¥1000
★HIGH RISK REVOLUTION
今回さらにエスカレートしたあいざわ先生ときめき本。



●オルゴール
No681 価格¥600
★致命傷
館林中心本になっています。館林マニアへの一冊♥



●オルゴール2
No854 価格¥600
★致命傷
ときメモファン大人気のこの一冊。超売れてます。

新入荷



●オルコール3
No1397 価格¥600
★致命傷
致命傷オルコールシリーズ第3弾!今回は朝日奈です。

新入荷



●テリィ☆ベアのお店 Vol.1
No1446 価格¥1500
★P.A.Project
ロリロリなプリティーガールが満載の豪華な一冊です。



●TRAD7
No705 価格¥900
★HIGHWAY MAGICIAN
夏コミ新刊の見たままの本です。買わねば損です。



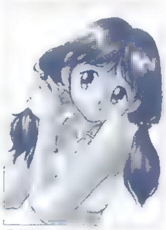
●パープルユニット
No1048 価格¥1300
★SYSTEM GZZY
某誌に載ってた影夢優氏のロリ2アンドロイドマンガ。



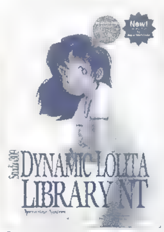
●天使のためいき
No1049 価格¥1300
★SYSTEM GZZY
ロリ、スプラッタ、ノーマル等楽しめる逸品です。



●高高度爆撃
No812 価格¥1800
★アリス書店
幼女愛と鬼畜あふれる本に、貴方も興奮気味ですか



●体温3
No779 価格¥900
★Studio 309
スクール水着にセーラ服、ぺたぺた少女のHマンガ!

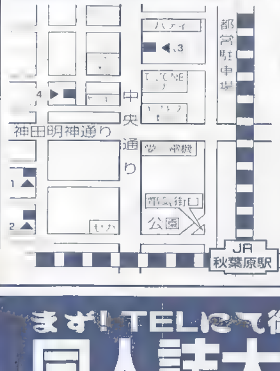



●DYNAMIC LOLITA LIBRARY NT
No778 価格¥900
★Studio 309
幼女への愛には、破壊願望も有るみたいです。




●A LITTLE BUNNY
No1275 価格¥700
★スタジオホフーナ解放戦線
つるぺたバニーの needed 萌本ちゃんのぺたぺたなH同人誌!

**営業時間** 平日 PM12:00～PM8:00 土、日、祝日 AM10:00～PM8:00 ※年中無休




**1号店** 1Fはソフマップ店
※特価本、古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
☎03-5256-2102
(特価本、古同人誌買取はこちらへ)

**2号店** 1Fは牛丼「どんさん」
※3F、4Fは新刊書籍コーナー
〒101 千代田区外神田1-9-8 ○○ビル3、4F
☎03-5256-2055

**3号店** 1Fはソフマップ4号店
※新刊同人誌コーナー
〒101 千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
☎03-5256-2838

**4号店** 1FはDOS/Vパラダイス
※特価本、古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田3-11-2ロック 2 7F
☎03-5256-2019

## 当然のことですが… 直接お店でも買えます!

**売り**

美少女コミック、同人誌、同人ソフト、各種イベントカタログ

- 1号店 売り、買いフロア／古同人誌・少女写真集・特価本
- 2号店3F.4F 新書フロア/最新のHコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
- 3号店 同人誌フロア/H同人誌・同人ソフト・同人アイテム

**買い**

全国のHコミック、同人誌求む! お気軽にどうぞ!

50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて

(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2102)

まず! TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください

# 同人誌大募集!!

何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください!初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません

これ以外のアイテム満載の 全国通販

**虎カタログ2号発売中!**

価格300円 くわしくは5256-2889まで




# 新作続々入荷!!虎の穴通販 Vol.7

今すぐTEL・FAXにて注文できます

☎03-5256-2889 18禁

➡営業時間12:00～21:00・FAX24H

FAX03-5256-2898(24H)

●タイトル ★サークル名




●EVANGENERATION
No856 価格¥1300
★モンキー列風隊
エヴァの学園物、ハードな内容が好きな人にオススメ。




●Close your eyes
No1440 価格¥1500
★PEPPY ANGEL
ストーリー、絵のクオリティ共に素晴しい一冊！




●HYBRID CHILD
No1437 価格¥1500
★Twin-Fizz
笑い有り、シリアス有り、H有りの内容の濃い本です。




●決戦同人誌G
No927 価格¥1200
★東京部分肉センター
すさまじい作家陣。まあ、まずは読んでみて下さい




●士貴智志 CATALOGU
No134 価格¥1200
★ハイテクJAPAN
士貴さんの過去7年分のHマンガ。買ってソン無し。



●KARMAIII
No876 価格¥700
★かるま屋
EVA本の中でも最高級作品です。ぜひ手元に一冊!




●Eva Plus C
No605 価格¥1200
★Re-AXIS
士貴智志その他入魂の、豪華絢爛なEVA本です



●Let's Began' 3
No588 価格¥1300
★Studio YESS
お馴みのシリーズ第3弾!シンジ達3人の行方は？




●紅碧
No1321 価格¥500
★ACTIVA
アスカメインのH本！ハミパネタもあってもう最高！



●介錯4078
No926 価格¥1200
★介錯
介錯さんの新作。とりあえず、コレは買いでしょう。




●命令電波・心臓停止
No959 価格¥800
★H.P.C.命令電波
超ハード18禁エバ本。リツコ&ミサトファンオススメ



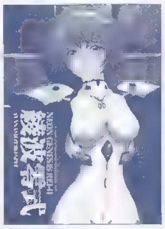

●綾波最高
No1357 価格¥900
★ツチノコ協会
超キツキツ、ボンテージの綾波たまりませんな。買



●SDI
No1050 価格¥1300
★ハイテクJAPAN
士貴智志さんの綾波凌辱モノ。これはイケます



●地●先生●～べ～
No696 価格¥1000
★少年ゆういちろう
●～べ～の鬼の手がゆきめのアソコを愛撫して昇天だ。



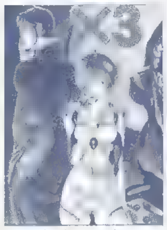
●綾波零式
No695 価格¥1000
★少年ゆういちろう
綾波中心のギャグあり、Hありの最強の本、ここに始動!




●BANDAGE-00-2
No652 価格¥700
★ロケット兄弟
EVAのH本!!とてもクオリティーが高い一冊♥



●SYMPHONY
No613 価格¥1100
★ESSENTIA
やや美樹本ライクなアスカが魅力的な、逸品です。



●X3（カケルサン）
No628 価格¥1000
★アンガスーパー
綾波のスーツ、リツ子の白衣 コスチューム好きに



●エヴァゲリラ2
No700 価格¥800
★TRAP
アスカのその後のお話。ちょっとHでちょっと感動。



●影のNanDemoR
No699 価格¥2300
★釣りキチ同盟
総P数272Pの官能巨編!桜に綾波なんでもあり。



●大江戸NanDemo-R走る
No873 価格¥2300
★釣りキチ同盟
このボリュームはあなたを裏切らない。必見の一冊




●天地解禁
No1343 価格¥600
★鰯(IWASI)
清音のコスプレHや超Lサイスの津名魅は反則ですね。




●DYNAMITE SAMY 3
No799 価格¥700
★PSYCODELICIOUS
人気急上昇中のササミちゃん♥今回で第3作目です。



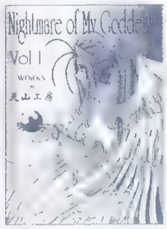

●蛍4
No920 価格¥500
★浅野屋
まだまだ人気の蛍ちゃん。今度は美奈子と♥



●わんぱくアニメ大爆発VOL.4
No930 価格¥1300
★STUDIO PAL
ラムネ、エス●フローネなど人気アニメが大集合。




●ああん女王さまっ2
No883 価格¥1100
★スタジオ落柿舎中
女神さまの超H本!続きものですがこれだけでも◎




●Nightmare of my Goddess
No1353 価格¥800
★天山工房
美しいベルダンディが、田宮&青島と4Pを…




●クローズアップ現代
No620 価格¥1300
★N●K
NewMenさん中心の本
濃い内容で買って損はなし!




●LITTLE ANGEL 全
No1319 価格¥800
★ま・いいじゃねーか
美少女ロリ本一冊の中に何本もの話が有りお得！




●超おかちめんたいこ
No1431 価格¥1300
★ALPS
セイントテール有り、ときメモ有りの豪華な本です。




●GENITALS 01.5
No968 価格¥1100
★河童堂
とてつもなくハードなエス●フローネ男性向け本。




●BREW 1
No805 価格¥700
岩崎製本所
ひとみもメルルもズタズタに。一寸鬼畜好きの人に。




●オマージュ
No570 価格¥1200
★APPLE CORE
湯河原あたみ先生の個人誌シスターの○○は燃えるぜ。



●病院へ行こう
No984 価格¥600
★スライム亭
サターンで好評を博した、野々村のレズ本です。



●DARKSIDE96S
No719 価格¥1300
★STUDIO VANGUARD
TWILIGHT氏お得意の調教モノです。



●ZONE 9
No810 価格¥700
★サークル太平天国
問合来人お得意の禁断のH物です。アブノーマル物!



●似非（エセ）
No688 価格¥1400
★あかひら麒麟
あかひら先生の作品集、アニメに創作、盛沢山!!

全国のサークルさんへ
お店や通販であなたの作品を置きませんか？

11月17日池袋で開催のCレヴォカタログ発売中！ 通販OK ¥700

## 古書・同人誌フロアー4号店 11/24日OPEN

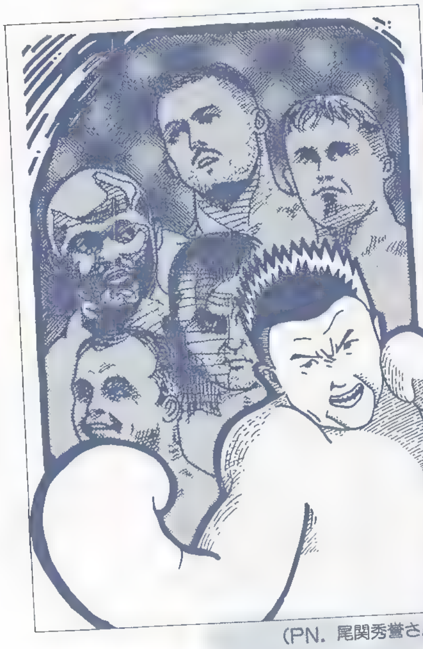
佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第56回

# 天使万歳ふたたび

文・四コマ
佐竹雅昭

**行**楽の季節も終わりに近づいたけど、どう過ごしているかな?今の時期はお祭りが多い。もちろん、我らが王子もお祭り好き。
今回の天使万歳はお祭りのようだけど…。



(PN. 尾関秀誉さん)

## 「俺は見た!謎の金魚」

いつものように私は練習を終え、家路に向かっていた。(はぁ〜、今日のトレーニングはヘビーだったぜ。それにしてもやけに人が多いな。何かあったのかなぁ?)

誰が名付けた訳でもないが、通称サムライ通りは、その日に限って人の通りが異常なまでに多かった。

(なぜだ?)

普段はほとんどと言ってよいほど人が通らないからサムライ通り?と言われている通りなのに、どうしたことなのだろうか。

私はこの異常なまでの人の多さの謎を解明するために、ひたすら群集の中を走り続けた。

(どうしてだーどうしてなんだ〜!!)

心の中で思いきり叫んだ。30mぐらい進んだときだ。すべての疑問が一瞬にして解決した。

(今日はお祭りなのか。だからこんなに多くの人たちが集まっていたのか)

お祭りといえば佐竹。佐竹といえばお祭り。そう世間では呼ばれているのだ(一部だけ)。

私は脱兎の如く駆け出していた。

(早く確かめたい。どんな夜店が出ているんだ!)

とうもろこしにイカ焼、リンゴあめ。

たこ焼にやきソバなどなど。

(やっぱり祭りは最高だ!別に何も買うつもりはないけど、この雰囲気はもう小便をチビりそうなぐらいゾクゾクしてくるぜ)

「ワー!!」

どこかの店から多くの人たちの歓声が聞こえてきた。

(どこだー)

『金魚すくい』

金魚すくいと書かれた看板の下には押せや押せやの人たちで、一杯だった。

(これは行かなければ!)

どうして金魚すくいごときで、あれ程の人たちが群がるのかを確かめるために、私はスーパーダッシュをしていた。

「ちょっとごめんよ。ちょっとごめん!」

私は得意のタックルで群集をかき分け、中に入った。

そこにはなっ何と!

黄金の金魚が1匹だけ水槽の中を悠々と泳いでいた。

たった1匹だけ…。

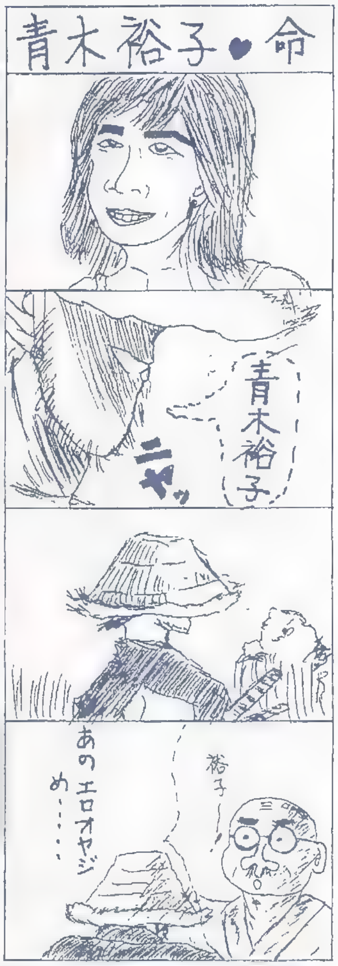
「さぁ、兄ちゃん、これは本当の純金魚だよ。世界で1匹だけだ!やってごらん。1回1000円だ!!」

(せ、1000円!高すぎる!それに何か嘘くさい!)

そのとき、金魚すくい屋の横にいた5歳ぐらいの鼻をたれた男の子が一言。

「あっ!後ろにもいっぱい純金魚がいるよ!」

1分後、金魚すくいの看板は閉じていた。




### ポエム

「オガワちゃん」

もうアツアツ
奥さんと一緒に
風呂
正方形の狭い
風呂
どうして入っているの?
疑問は残るけど
やっぱりアツアツ
オガワちゃん

byさたやん

### 怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 大阪府出身 A型 空手家 正道会館 師範代 先頃の「番兵衛Tシャツ」に加え、かねてから国王の念願であった「闘志天翔グッズ」をついに作成!! 期待していてくださいね。

**お便り募集中!!** 天使万歳では我らが王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

# ゲーメストアイランド

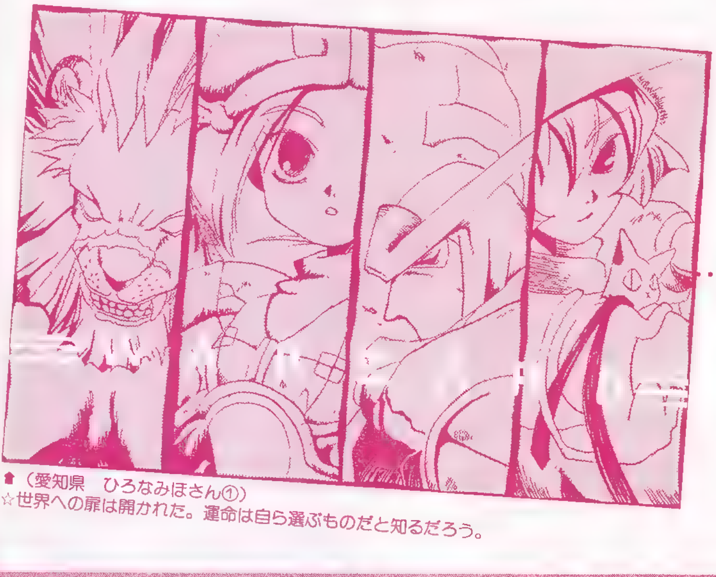
担当：田渕健康　助っ人：TM



実は新声社が引っ越しを敢行したってご存じかね?それに伴い、アイランドのあて先が変わっちゃってるので、投稿の際には注意してくださいね。

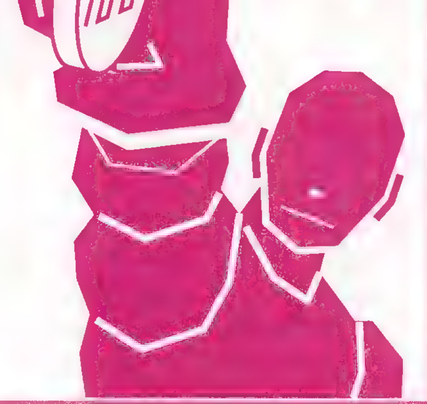
## 今月のいっぱつ ゆめのゆくえ

★「ハーッハッハ!お帰り我が友よ!3週間ぶりだな」
「……」
「よ～こそ中古基板屋の世界へ!よ～こそガラスケースの世界へ!よ～こそ我が隣へ!話相手があっさり帰って来て嬉しい限りだよ」
「……」
「また俺が隣ってのが嬉しい?んん?」
「錆び付かせてやりたいぐらいに嬉しいよ」
「ヌハハハそうだろう!どうですか出戻りの感想は?ハッピー?ラッキー?ウッキー?…って、ちょっと調子乗り過ぎか」
「いいよ。慣れてる」
「や、スマン」
「ここはいいよ。埃も湿気も少ないし」
「どうだった?買われていった先の具合は?」
「…継続プレイで5回ほどオールクリアしたら、しばらくして別のゲームに交換されてそれっきり。エアクッションに包まれて、部屋の隅っこにほっぽり出されてたよ」
「今まで買われていった連中、みんなそんな待遇受けてんのかなあ…」
「そうかもな。それが俺たちの運命だったりしてな」
「…そうかぁ」
「んん～」
「……」
「…向こうでこんなこと言う人がいたよ」
「?」
「俺を買っていった人の友達が『アーケードゲームって家の中よりゲーセンで金払ってプレイしたほうが燃えないか?』って」
「へー。で、主人はどんなリアクションを?」
「…特に何も」
「特に何も、か」
「ある意味、『どこで遊んでも良いものは良い』って意味だし、またある意味『なあんにも考えずに買って遊んで』ってことだよなぁ」
「……」
「またここにいるってことは、後者の薫りがプンプンするな。それはそれでかまわないんだけどね」
「……」
「時の流れを素直に受け止めて、この店にたどり着いて数年。俺のことを知ってる人の手に渡るのが決まった時、思ったよ。
『俺がどんなに古くても、俺には俺の持ち味がある。絶対、買った人に損はさせない』とか。
自分で言うのもアレだけど、人気も高いほうだったし」
「……」
「しかしまあ、こうも簡単に帰ってきたとなると、俺はちょっと自惚れ過ぎ野郎だったのかなぁ～とかな、考えたくもなるよ」
「…さっき調子に乗り過ぎて、本当にスマンかったな」
「あ、いやいや違う、そんなつもりで言ってるんじゃないんだ。
何ていうかな、懐かしいゲームに触れることによってその人が当時のことを思い出したりとかして、それがその人にとって大切なものになって、プラスになってくれたりなんかしたらいいのになぁ～みたいなメルヘンなことも思ってたもんだから…」
「……」
「そこらへんがちょっと寂しかったんだ。正直言って」
「……」
「つまんない話だったな。あ、客がきたよ!」
「お、本当だ。静かにしなきゃ」
「沈黙ついでに一眠りするわ俺。おい、起こしたらお前…例の攻撃を…」
「わかってるわかってる。おやすみなさいませよ」
「あいよ」
「……」
「ZZZZZ…」
(大阪府　ノートゥング君Ⓐ)
☆夢の終わりは、新しい夢への出発点でもあります。
再び、電気仕掛けの夢のゼンマイが回り出すその日まで、おやすみなさい。



⬆(愛知県　ひろなみほさん①)
☆世界への扉は開かれた。運命は自ら選ぶものだと知るだろう。

# がぶりよりゲーマー人生



**最近、カプコンの格ゲーから人間が消えてきた。残るはダンぐらいか。**
（兵庫県　PN不明君⑮）

## なんか桃色

★いきなりで何であるが、今更ながら私がハマって致しかたなくなっちまってるゲームについて話をさせて戴きたい。

すこーし前のゲーメストでも紹介してあったと思うが、『大好きキッス』というコナミのときメモ風恋愛ミニゲーム満載ラブリーゲームである。

ときメモも知らず、ギャルゲーそのものもあまりやらない私ではあるが、なぜか私の右手が「レッツ・インサート・コイーン」してくれちゃったので、やむなくプレイしてみる。

まずはキャラ選択。男女織り混ぜ8人。ここでヤンキー風の「ヨシキ」を選択。ふっ、高尚なる私もたまにはハメを外さねばな。

名前を入力できるとな?えーと「と・む・や・ん」っと。「ハーイ、とむやんくん!…」はははははは…。

次はアタックするキャラを選ぶ。ザーッとみるとメガネっ子発見!しかも、超ぐりぐり眼鏡!レッツ選択!

何?根暗そうだと!?そう思った奴、甘いッ甘いぞ!超ぐりぐり眼鏡っ子は眼鏡を外すと超プリチーであることは同○生シリーズの鉄則!おそらくこの娘もっ、きっと、いや絶対可愛いんだー!と、脳内麻薬エストロゲン1億万リットル分泌(馬鹿っぽい分量)。

～あの子を守れ!～

まずはこのミニゲームからスタートするらしい。あの娘(さえ)を8方向から迫りくる有象無象の衆からレバーと1ボタンで守るのだ!

スタート!の声と共に迫りくる変態と酔っ払いとヤンキー。ぴこぴこハンマーで「さえ」を守る「とむやん君」の脳裏に一つの言葉が浮かぶ。

『国家権力はどこに居る!』

～あのコにポケベル～

「さえ」を守った「とむやん君」、愛を深めつつ、再び「さえ」をチョイス!1ゲーム毎に相手を選択できるが浮気はしない!君の瞳を見るまでは…ネッ♥(……)

これは「さえ」から送られてくるポケベルのメッセージを解読するゲーム。ふんふん、楽勝楽勝、と思い解いていくと「85」という問題が現れる。

「なっ、何ィ??」

解けない、わからない…。ブッブー!!とタイムオーバー。答えは「とんぼ」えええええっ!?

再び脳裏に言葉が浮かぶ。『奇っ怪なり、女子高生…』

～巨大パフェに挑戦!～

これの前に期末試験があったがヒネリがなかったので省略。

かくして愛もラヴラヴな二人。「とむっぴ」と呼ばれるようになったが(とむやん君なのに—!)夏休みらしく、挑むのはこのゲーム!

巨大パフェをレバーの上下で食べボタンでおかわり。しかも3杯。腹下るって!でも食う。モグモグモグモグ…。「とむっぴってどうしてそんなに素敵なの♥」ウへへへへ♥(もう俺は止まらない!)

～ボーナスゲーム～

夏休みの「貴方にぴったりのあのコとラヴラヴチャンスでっせ社長さんゲーム(こんな名前ではないが)」である。

YES、NOに答えて相性のよいコを選んでくれる。

YES、NO、YES…。

結果は「さえ」。OH～「さえ」、オンリーユー!

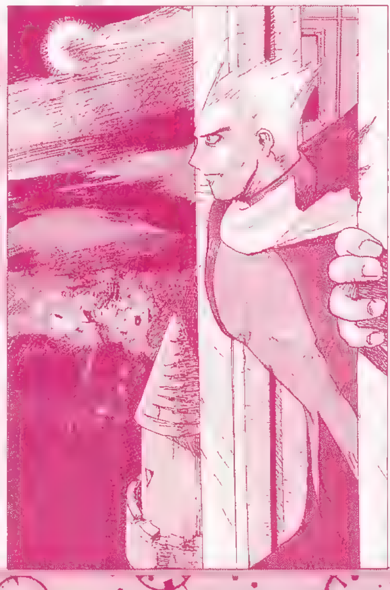
ここで、ついについに、「さえ」の眼鏡が!「貴方のためにコンタクトに…」うお～!さぅえぇぇ君って、君ってコは、うおぅお(←号泣)。

かなりトリップしてしまいましたが、これ以外にも「ディスコでダンス」「番長が出たー!」「あの子と二人三脚」など、グーなゲームが目白押しである。ときメモが好きな貴兄も貴女も、そうでない貴方もぜひ一遊びしてみてはいかがかな。

普通の恋人を目指すだけでなく、禁断の同性愛にも完全



➡（静岡県　琴月御影さん②）
その炎はただ生きるためだけに。



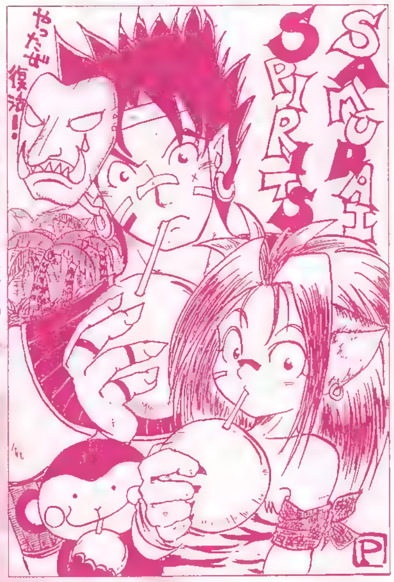
➡（東京都　邪桜龍之介君③）
☆グッドイブニン。世界はこんなにも邪悪で美しい。




➡（大阪府　AKD君④）
あと何年も言われ続けるのかと思うと～。



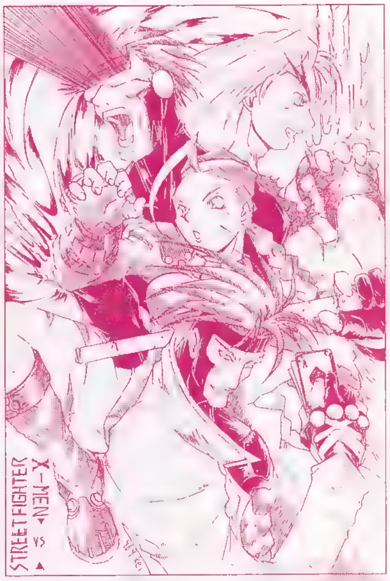

➡（大阪府　蒼桐瑞姫さん⑤）
☆秘書二人で横スクロールアクション作ってくれること希望。わりとマジ。




➡（石川県　勘当されたP太郎君⑥）
☆なんか…タムタムってあんなキャラだったっけ?…そーなのか…。



➡（千葉県　しろがね隆乃さん⑦）
☆究極という言葉に、私は惚れたの。




➡（埼玉県　かみしろ慶君⑧）
☆ちょ～忙しいゲームだけど、慣れるとテンション高くなることウケアイ！

ロンリーデンジャープレイングゥ。

対応（すげえっス）！卒業式の告白タイムで感動にむせぶも良し、禁断の愛にほくそ笑むもよし！

大好キッス、見かけたらぜひプレイしてみよう。

（三重県　MAX君当Ⓒ）

☆クハァ！（Ⓒザンボット杉田）罪なゲームだぜ大好キッス。一発色モノかと思いきや、豪華ミニゲーム群ははるか昔のつるりん君のノリを受け継ぐ完成度の高いシロモノである。その系統はビシバシチャンプにも受け継がれている…ような気がする

## なにげっぽいゲーマー生活

カプコンから出る「ウォーザード」、レベルアップがひとつの売りみたいですが、僕が思うに対戦台で入荷されたら、一人でじっくりLVUPを楽しむということができなくなると思うのですが、その辺の問題はどうなんでしょう。

（東京都　スーパーラムクオ君Ⓓ）

☆お店に大きく依存する問題になりそうな予感。

でも絶対にIP台は欲しいゲームだよ。対戦台もIP台もほしいってのが理想だけど。

お店の人と話し合って設置してもらえるといいんだけどねぇ。

先日、なにげに戦国ブレードでもやりにいくかといつものゲーセンにいくと、あら不思議！戦国ブレード消えちゃいました。てへっ♥

ぬうおおおっ（怒）なぜ消えるブレードーォ（涙）。

…10分くらいでしょうか。精神が別世界をさまよっていると、そこに一筋の光が！

「くっ、なんだあれは」

明朝体だらけの最高に渋いシューティング。そう、あれこそが伝説の蒼穹紅蓮隊！我を忘れて1時間後…

「フッ、今日はこのぐらいにしといてやるぜ」

3面がクリアできずにサイフは無動状態に…。

やばいケロ！明日の昼飯代…もといバーチャ代が無いケロ～。

（群馬県　ティーゲル君Ⓔ）

☆そんなこんなで明日も昼抜き。家でにぎりめしをこさえていくのが生き延びるコツだ。

## グレート深秋　お手軽クリティカル

ライジングの新作「蒼穹紅蓮隊」をプレイしました。というわけで、その感想をば。システムはオーソドックスなシューティングだが、ウェブを利用しながらの稼ぎが楽しいゲームだった。

弾よけの熱さも「バトルガレッガ」並みで、シューターは熱くなることうけあい。ただ、初心者には辛いかも。

しかし、自分が言いたいのは『とにかくBGMが良い』こと。今までのゲームの中でこれほどまでゲーム背景とシンクロしているBGMがあったか？というぐらい凄いのだ。特に3面の雲の中を突き抜けるときの音楽は、鳥肌が立つほど良くできている。

もうこれはCD化確実だろうな。あと関係ないけど、「秋蕎」のフィギュアが出たら絶対買うな。エイリアンのようなデザインに弱いんだ、僕は。

（福岡県　柏う呑竜君Ⓕ）

☆ヨイ曲と音なんだけど、ぁの重低音はゲーセンで聴こえにくいのが難点。

ゲームの内容のほうも5面以降はやりごたえのある内容になっておるので(泣)、バキバキ稼いでカッちょいいラスボスに会いにいこう。

「蒼穹紅蓮隊」…もいいが、漢ならこれをやれ！「QUIZ虹色町の奇跡（略）」前者がテクニックゲームの鑑ならば、これはメンタル格闘技の鑑である…ウソ。

私たち某公立進学校のゲーマー集団は、近くのゲーセンにて紅蓮隊の右どなりで動く虹色町を見つけた。あいにくどちらも人はついていなかった。みんなバーチャ3をやっていた。

時を同じくして、ゲーセンの入り口には某私立進学校のゲーマー集団も現れた。彼らも目を付けたのは、同じく虹色町であった。

コインを1枚入れゲームスタート。しかし、早くも分裂の危機が！みんなときメモフリークだった。

好みの娘がみんな分かれてしまってもめあいになったのだ！しかし、ちょうどやってきた店長の登場により、この同盟は守られることになった。

「オレはこの娘がいーなー」

そして店長が指名した娘、『不二家桃子』狙いのプレイが始まった。…しまった！一番いい思いをしているのは店長じゃねーかっ！

ゲームのほうは順調に進んだ。さすがは進学校！ほとんどの問題は答えられる。苦手な特撮・自動車・バイク系は店長がカバー。

ゲームは7月を経過し、ギャラリーが集まる。バーチャ3のギャラリーはほとんどこちらに移って来た。

8月を迎えた所で、みんなが一斉にハモッた。

「この娘、こわ～」

彼らに何が起こったのか？桃子の正体とは何か？気になる人はゲーセンに走れ！まだ教えられないけど凄いよ！エンディングも凄く危なくていいよ（笑）。これは必見。

（三重県　星野ショータ君Ⓖ）

☆こいつぁーやられた感ヒシヒシの虹色町。ちなみに今ン所、アイランド一番人気は先生だったりする。

システムもさることながら、ストーリーもツボを押さえた作りになっておるので、とりあえず財閥プレイ台があくのを見計らってプレイである。

# 燃えよ青春!!



## 因縁の対決リターンズ

☆いやあ、ついにきましたね。何がって?そらアータ、夢の日米対決、『X-MEN vs ストリートファイター』に決まってるじゃないスか!

このクロスオーバー、おそらくは賛否両論あると思うけど、私は諸手を挙げて大歓迎である。イイじゃない、「夢」の対決なんだから。

と、真面目に書き出してはみたものの(どこがだ!)、実はこのゲーム、私にとっては特別な意味が…。

それはストZEROへのリベンジである。今、積年の恨みを晴らすべく、私のマーヴルキャラはストZEROキャラをたたき伏せる!

何じゃい私怨かい!と怒られそうだが、まあ聞いてくれ。別に私がマーヒーのプロなのにZERO2で勝てなかったから、などという単純な話ではないのだ。話は『マーヴル・スーパーヒーローズ(以下MSH)』発売当時まで溯る。『X-MEN』をこよなく愛していた私にとって、MSHはまさに夢のゲームだった。

奥の深いゲームシステムであるにもかかわらずスピーディな展開、そしてなにより魅せるプレイ、その人ならではのプレイの映えるゲーム…間違いなく私の心のベストゲームである(次点はボッツ)。

近所のゲーセンに入ったその日から、もうハマりまくりでズブズブ状態。私は通い詰めましたね…ところが2週間ぐらい経った頃、私がゲーセンにいってみると…。

「な…無い!馬鹿なァッ!」

そう、そのゲーセンの花形対戦台コーナーから、MSHの姿が忽然と消えていたのである。

いや、消えただけではない。MSHの入ってた筐体には、ストZERO(MSHの前にはコレが入ってた)が復帰していたのである。

で、我らがMSHは…壁際の、人気薄ゲームコーナーに追いやられていた(無論対戦台に非ず)。

ま、しかしMSHは対CPU戦も面白いので、究極エリアルとかいろいろ研究して、自分なりに楽しんでいたわけですよ。

いつしかMSHのプレイヤーがごく一握りとなり、全員が顔なじみになるまで一カ月も掛からなかった状況の中…本当にスグにMSHはゲーセンから姿を消してしまった。

対戦をすべく、いや一目元気な顔を?みるべく、遠くのゲーセンへ足を運ぶのも限界があって…間もなく私は購入してしまいましたよ。MSHの基板。

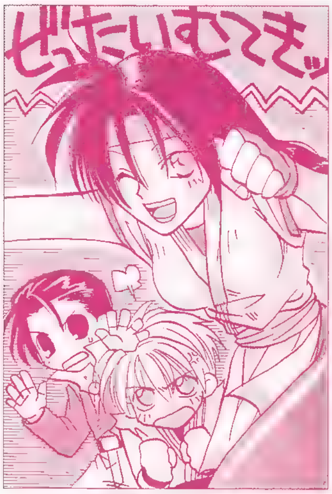
そして今の今までプレイし続けていましたよ。ウルヴァリン、アイアンマンの大型フィギュアも購入したし…。でも、結局のところ、心ゆくまで人との対戦が楽しめなかった感は否めなかった。

…その歪んだ思いを生んだのが前述のリベンジなのである。みんな、許してくれ!もう、自分でも止められん!プレイタイムイズエンディット!Xパワーの餌食となるがイイ!ヌルい!激ヌルだァァッ。ソニックブームだぁ?ウェポーンエェーックス!ヘェエッドクラァァッシュ!これこそが淘汰だよ!ウワハハハハ!

(愛知県　隠しタッグチームはガイファード&デスファードで決まりだァッ!君①)

☆…わりと無茶な逆恨み…。でも何となくその気持ちはわからんでもない。

頑張って復讐が遂げられることを祈るが…あのゲーム、実は人間側のほうが強いんじゃないか説。




(宮城県　カトリマットさん⑩)
☆カマン!そのほか引き立て役!




(埼玉県　へけ山へけ子さん⑨)
☆学芸会チックでよろしおすなあ。

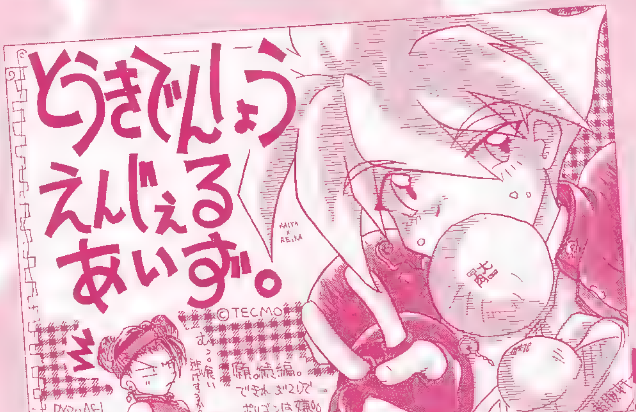
**火月と蒼月ってゴズウとメズ…ぐは。**
(愛知県　たわけ㊍君Ⓗ)

## 久しぶりの嫌だシリーズ

### 『こんなシューティングは嫌だ!』

- 敵の弾が自機の弾より速い。
- 縦画面横スクロール。
- ボムが強力すぎて自機も巻き込まれる。
- 弱、中、強と弾を使いこなさなければならない。
- なぜかボスとはクイズで勝負する。
- やるとみんなが嫌そうな顔をする。
- やるとトイレにいきたくなってくる。
- やると眠くなる。
- ロケテストと書いてあるが10年ぐらい置いてある。
- 筐体がヌメヌメしている。
- クリアするまで帰してもらえない。
- やろうとすると黒服の男が来て連行される。
- やって帰ると、次の日の新聞に自分の顔写真が載っている。
- 次の日にいくとゲーセンごとなくなっている。
- 敵がいない。
- 自機もいない。
- 背景さえない。
- 実はシューティングでもない。
- ゲームでもない。
- はっきり言ってつまんない。

(島根県　消えない魔球・とびかげ君ⓙ)
☆いにしえチックなノリだが、21世紀までこのコーナーの灯火を消してはならぬ。っていつの間にコーナーになってンだよ?




(群馬県　ZOA81さん⑪)
☆あの意欲的なゲームシステムを一作ポッキリにするのは惜しい。さらなる練り込みを加えて第2弾の登場を望んじゃうぜ。




**ムハァ〜今回は特別にページをお借りして、アイランドライター大募集を行います。
我こそはって方はふるって御応募下さい。**

## 〜大吉知〜アイランドライター募集!

秋深まりし今日このごろ、不遜な野望溢れるオマセな貴方に朗報だ!
皆様の熱い投稿によって成り立っておるゲーメストアイランドですが、この度、アイランド作成の補佐をしてくれるアシスタント『アイランドライター』をだ〜いぼ〜しゅ〜う〜。
仕事内容はと言いますとー『アイランドのハガキ選別〜一部の構成・補佐』『ムック、増刊のアイランド作成』などがメインとなります。
もちろんそのほかにも、ゲーメスト関係の多彩なライティング作業がアナタをお待ちしております。
「本誌企画ページ」「ゲーム攻略」などにも興味があればさらにグッド。(必要条件じゃないよ)

### 募集要項その壱!

アイランドライターに応募して戴くにあたり、まず基本としてもらいたい心構えが、『ゲームには凄く興味がある』ってこと。
ゲームが好きであれ嫌いであれ、仕事としてゲームに関わっていただくのですから、ゲームに対して自分なりの何らかのスタンスを持って臨んでもらいたいです。
勿論、ゲームが好きでたまらねぇ!ってな方は歓迎です。盲目的にゲーム礼讃を唱えるのもいいですが、物事を一歩引いた視点で客観的に考察・分析してもらうことも必要となる仕事という点もお忘れなく。…現在の担当に最も欠けている点だとも言えますネ。

### 募集要項その弐

18歳以上の健康な方(高校生はごめんなさい)で、アーケードゲーム雑誌の読者コーナーの作成に携わりたい方なら、どなたでも募集オッケーです。
性別、ゲームの腕、必殺技の有無は問いません。アイランド投稿者ならなおヨシ。
ゲーメスト編集部は一見ふにょふにょした職場にみえますが、フタを開けるとアラびっくり、わりと毎日がエッジでちいとばかし地獄入ってるってカ・ン・ジです(脅してどーする)。
しかしゲームに対する情熱があれば、いかな苛酷な環境下でもなんとか乗り切れるモンです。…そーか?
あと、仕事と遊びの線をきっちりと引けることも重要。
今こそ、君の感性でゲーメストアイランドをもり立てるときだー!とか。

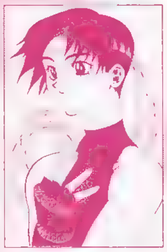
### 募集要項その参

で、応募の際には、お手数でありますが後述の設問A・B・C・Dにお答えください。

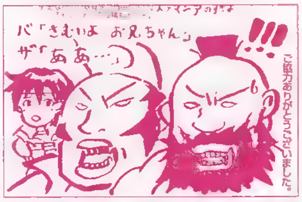
**(A)**
『私とゲーメストアイランド』
アイランドの作成作業に携わるに当たっての意気込み。将来的な展望──とりあえず抱負を語って頂きたい。
(400字×2)

**(B)**
『私が一番好きなゲーム 簡単にして難しい。自分の最も愛するゲームについて語って頂きたい。ただしアーケードゲーム限定とする。
(400字×2)

**(C)**
『イラストにキャプションをつけてみよう!



ⓐ➡(千葉県 笹峄ひでと)君⑫)




ⓑ⬆(滋賀県 人とマニアのすきま君⑬)

**(D)**
『何でもいいから自分をアピールできるモノを一点』
文章でもイラストでも封筒に入るものなら何でもOK。自分の個性を必要以上にアピールしてみよう。

週に最低3回、東京・神田神保町に通える人。徹夜上等で精神・身体ともに健全な方、秋葉原は俺の庭って人なら問題ないでしょう。
アイランドライターに応募されたい方は、履歴書と課題を同封の上、
『ゲーメストアイランド・アイランドライター係』までお送りください。
締め切りは11月15日消印有効。書類選考の上、一次審査通過者には11月末日までに連絡がいくと思います。ゆくゆくはアイランドを乗っ取りたい方は応募すべし。
あ〜一通も応募が来なかったらヤだな〜。ガッツあふれる応募を待つぜ!いやマジで。

## マイテヒ害DX

えー、今現在、編集部は引っ越し大作戦の真っ最中であります。ふと、私の机の上に目をやると、ボーダイな量のハガキの山が、アルビオンの白壁よろしくそそり立っていたりします。
残された時間はあと2日…。果たして引っ越しは敢行できるか…むっりーー絶対むっりーー つづく



⬆この惨状。終わってるゥ。

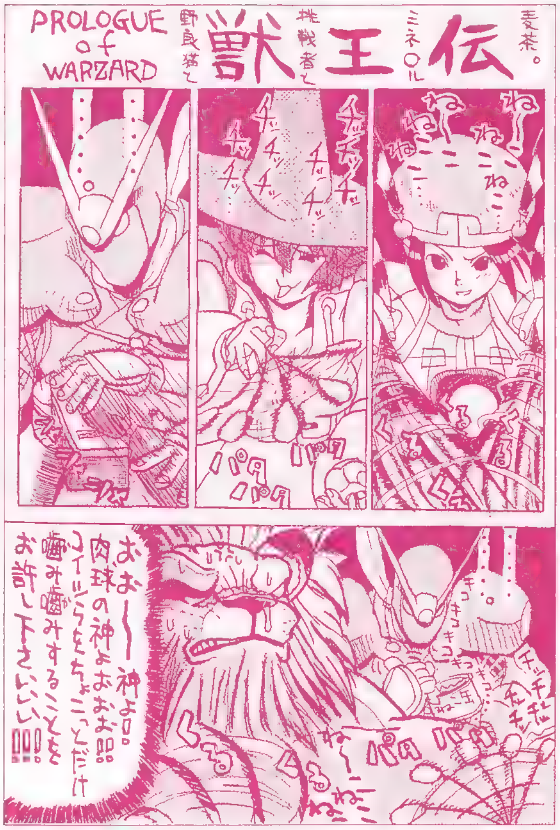
**某**名鉄ゲームコーナー(地元)で最も長く置かれていたゲームはタオ体道であった。
さらに行きつけのゲーセンではトリオ・ザ・パンチが半年近く生きており、某デパート2階には、なんと!あの研ナ○コ春麗のピンボールまである!…なんかすげえぞ各務原市…。
(岐阜県 GOB-RIN君Ⓚ)
・タオ体道は貴重だぞオイ。岐阜県住民は各務原の駅ゲーセンをしらみつぶしに探索、しかる後にタオ体道を堪能するとよかろう。知らない人はわりと衝撃を受けるゲーム内容&キャラだと思うのだが。

**私**の友人が「蒼穹紅蓮隊」をプレイしていると、隣の「子育てクイズ・マイエンジェル」をプレイしていたカップルの女性が、いきなり「キャー♥」とか言って、ジタバタ暴れ始め、友人の左ドテッ腹に裡門頂肘(→→P)をくらわしたそーだ。友人は殺意の波動に目覚めそうになった。
カップルの皆さん、気を付けましょう。
(岡山県 i・y君Ⓛ)
・私もプリクラの周りで騒いでいた女子高生に、振り向きざまのポニーテールパンチを Qくらって、車・正美漫画よろしく宙を舞った苦い思い出がある。いやマジで。
ゲーセンで盛り上がるのはいいけど、周囲のお客さんにも気を配っておこうね。

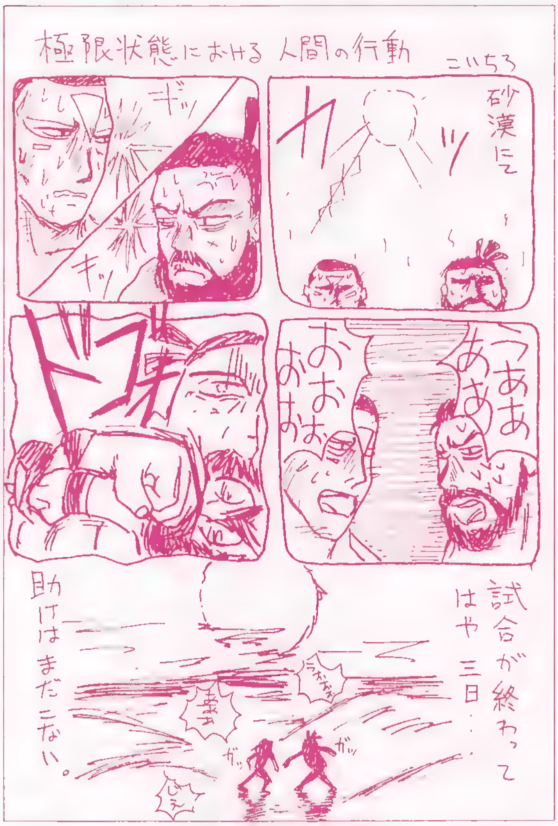
# ウエルカム新社屋記念 超芸魂




（北海道　粉ふきイモさん⑭）



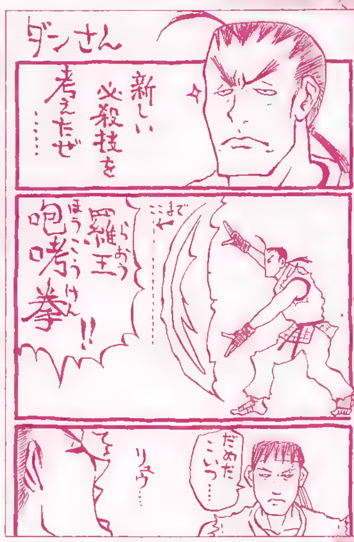

（東京都　佐藤浩範君⑮）☆ふおお～負けるな唐獅子ファイター～。



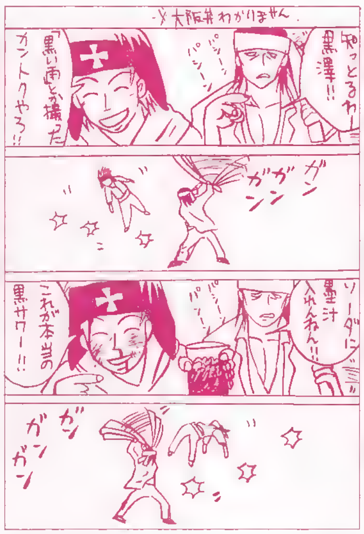

（富山県　中川こいちろ君⑱）…戦いの果てに彼らを待つものは！。




（宮城県　神武ひろよしさん⑰）☆勢いと力任せの結晶だよなあ。



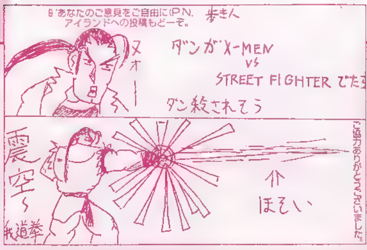

（北海道　スヤマユウ君⑯）…今に3流の時代が来る…。



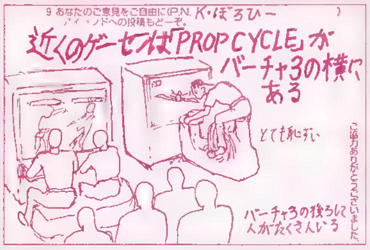

（埼玉県　カツ入りコンボさん⑳）☆おお、人がゴミのようだ。



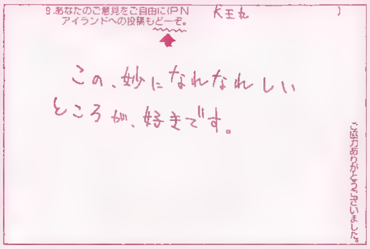

（愛知県　自動人形君⑲）…西も東も…心は一つッ！（死）



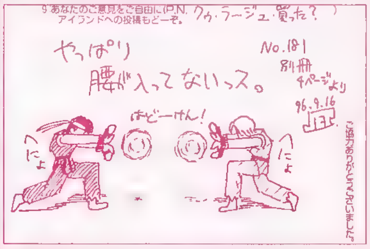

⬆もって3秒か。㉓




⬆臆することはない。しゃかりき漕ぐべし。㉔




⬆ちーす。㉕



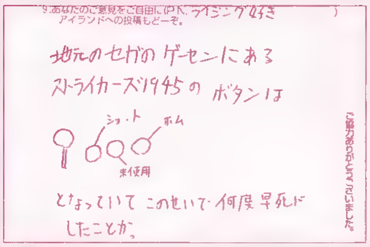

⬆最もリアルなポーズなんだぞう。㉖

# ほんなごつ凄かー!
# つっこみ三昧

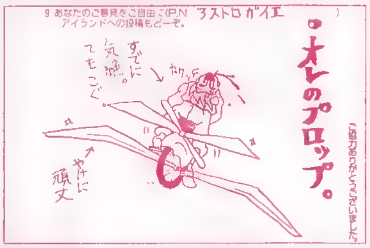
☞プロップサイクルはダイエットに効く、とゲーセンに書いてあった。
　でもやり過ぎると全然体に悪いです。
（東京都　ばか漕ぎプロッパー見習いKMS君Ⓜ）
⬆ほどほどにな。

☞どこを探してもくにおのドッジボールの続編が無いッ！ああっ？！ああああぁ～ァ！
　真面目な話、アレはいったいどうなったのだろう?みすずがボディコン着てるやつ。ロリータ女もいたはずだが。
（神奈川県　米虫君Ⓝ）
⬆遥か以前にプレイしましたが、くにおドッジの続編は掛け値無しに面白かった。しかし、諸般の事情で現在は発売中止となっておる。残念。諸行無常の業界よの。

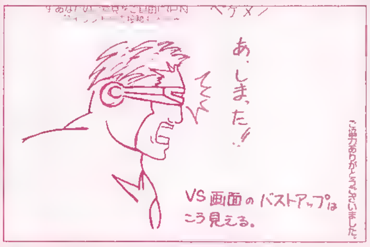
☞最近、横画面縦シューの元気がいいが、原点はやはり「ゴーストパイロット」(SNK)になってしまうのだろうか。どーでもいーけど。
（神奈川県　久圭介君Ⓞ）
⬆もち。
　近代横画面縦シューの祖こそゴーパイ。



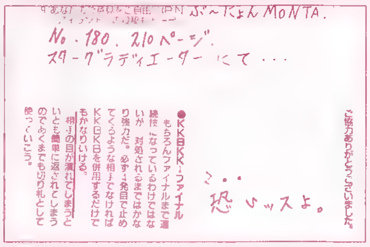

⬆嫌がらせとしか。㉘



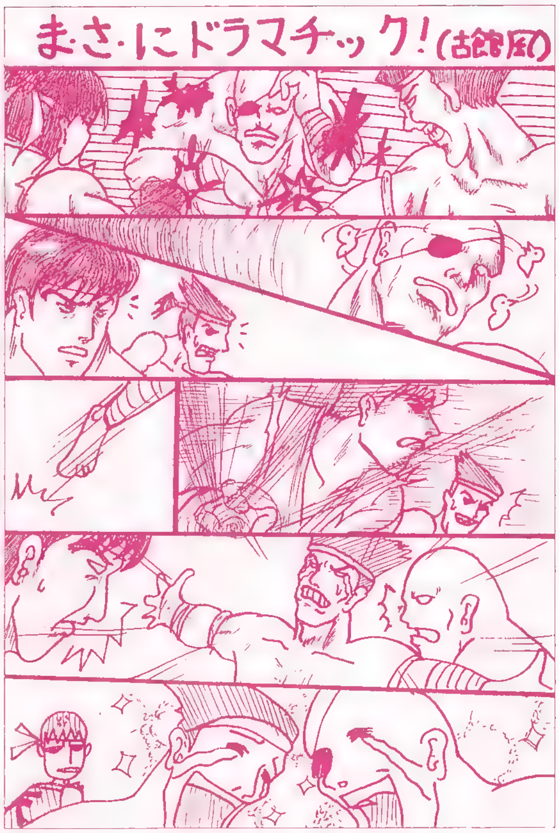

⬆確かにあのチャリは頑丈だぜ。㉗




⬆うっかりリーダー。4点。㉚



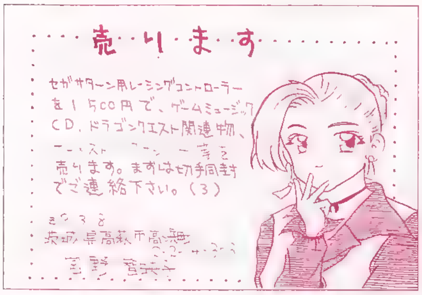

⬆やべつ。㉙

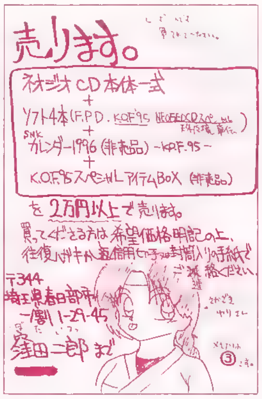


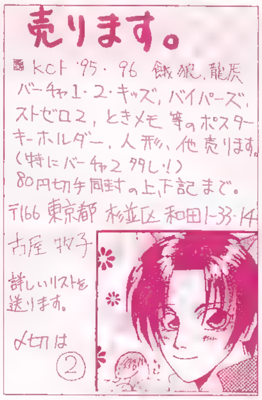

➡（千葉県　S.N.O君㉑）お客さん、そーゆードラマは困りますよ。

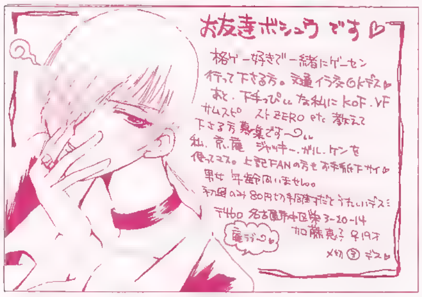



➡（東京都　SHUN・K君㉒）☆これがホントの育児ーザス。ごめん。



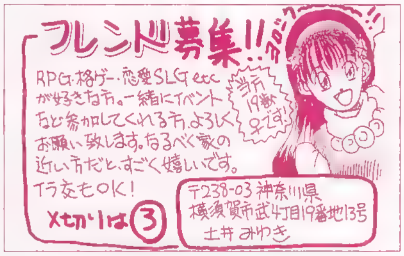


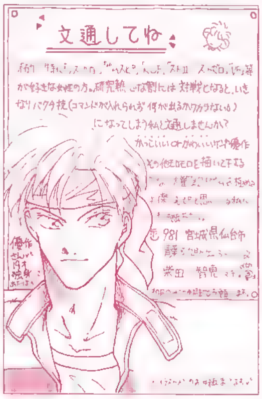










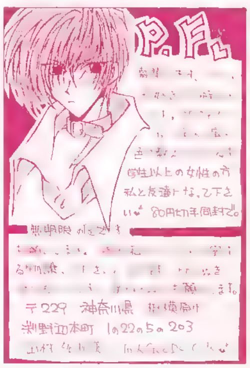
















## ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

## お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1－26　新声社　ゲーメストアイランド係

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・10GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

| | |
|---|---|
| フリガナ<br>住所 | 〒（　　　）<br>都道府・県<br><br>TEL（　　　）　　― |
| フリガナ<br>氏名 | <br>年令　　才　男・女 |
| フリガナ<br>学校名・学年 | 県立　市立　私立<br>学年　　年　在学中・中退・卒業 |

'97年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。

| | 記入欄 |
|---|---|
| **学校説明会**<br>当学院に興味がある方を対象に学校説明会を開催しています。内容は、各コース別のカリキュラムや就職内定企業、入学試験の内容・倍率など当学院に関すること全てです。各業界への展望や就職についてもご説明します。参加ご希望の方は右欄に希望日時(日曜 祭日を除く)をご記入下さい。 | 月　日　時から |
| **模擬試験(入学試験対応)**<br>入学試験対応の模擬試験です。受験の結果はA~Eの5ランクで評価します。また、成績優秀者は本試験時に模擬試験で受験した科目が免除される特典付き。入学試験の傾向を知るためにも、受験してみては如何でしょうか。 | |
| **総合説明会&体験入学**<br>全コースの総合説明や校舎見学の後、希望コースの機材を使用して簡単な作品制作を行います。コースは、5.CG、6.3DCGアニメーション、7 映像編集(ビデオ制作)、8.デジタルサウンド、9.デジタルサウンド(DJ・サンプリング)コースです。参加ご希望の方は右欄に番号を記入して下さい。 | コース |
| **地区説明会(仙台・大阪・福岡)**<br>遠方の方々を対象にした説明会を行います。お近くの希望地区を記入して下さい。また、会場 時間等は入学事務局まで直接お問い合わせ下さい。 | 地区 |

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

| | | |
|---|---|---|
| ゲームクリエイト専攻 | ゲームデザインコース | |
| | シナリオ&ライターコース | |
| | ゲームグラフィックコース | |
| | ゲームプログラムコース | |
| コンピュータグラフィックス専攻 | グラフィックデザインコース | |
| | コンピュータアニメーションコース | |
| マルチメディア専攻 | ビジュアルクリエイトコース | |
| | デジタルサウンドコース | |
| 昼間部4年制 | ゲーム開発研究コース | |

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

| | |
|---|---|
| フリガナ<br>住　所 | 〒(　　　)　　TEL(　　　)　— |
| フリガナ<br>氏　名 | 年令　才　男　女 |
| フリガナ<br>学校名　学年 | 県立・市立・私立<br>学年　年　在学中・中退・卒業 |

**本校に興味のある方は、このハガキで。**

キリトリ線

# 実力主義

学生にどれだけ実力をつけさせることができるか、
そして、学生の夢をどれだけ実現させることができるか。
それが学校としての存在意義だとバンタン電脳情報学院は考えています。
そのために業界のプロを講師に迎え、
業界のアドバイスの下にカリキュラムを構成し、
業界と同レベルの機材環境をそろえているのです。
何よりも、卒業生達の実績がその結果を物語っているでしょう。
バンタン電脳情報学院は、実力主義の学校なのです。

**バンタン電脳情報学院は、ゲーム好きで、しかも**
**「作ってみたい!」という人を応援しています。**

○現役のクリエイターが制作ノウハウを伝授!
○授業で使用するマシンはプロの開発現場と同レベル!
○カリキュラムはプロの制作過程をシミュレート!
○学院内にソフトハウス「電脳工場」が存在!
○インターネットで学生作品を世界に発信!
○各界のトップクリエイターによる特別講義!











【'97募集コース】
**昼間部2年制**
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
グラフィックデザインコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
**昼間部4年制**
ゲーム開発研究コース

【イベントスケジュール】
'97学校説明会　11月1日(金)〜11月9日(土)
　　　　　　　11月15日(金)〜11月22日(金) 日・祭日を除く
地区説明会(仙台・大阪・福岡)　11月9日(土)
模擬試験　11月10日(日)・11月24日(日)
総合説明会&体験入学　11月17日(日)

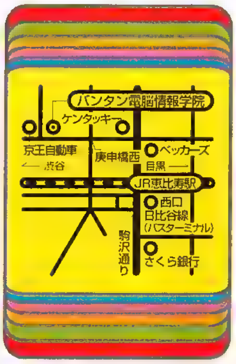
【'97年度学校案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

【特待生入学受付中 10月1日(火)〜11月25日(月)】

【'97年度入学願書受付中】


バンタン電脳情報学院

【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-10GM

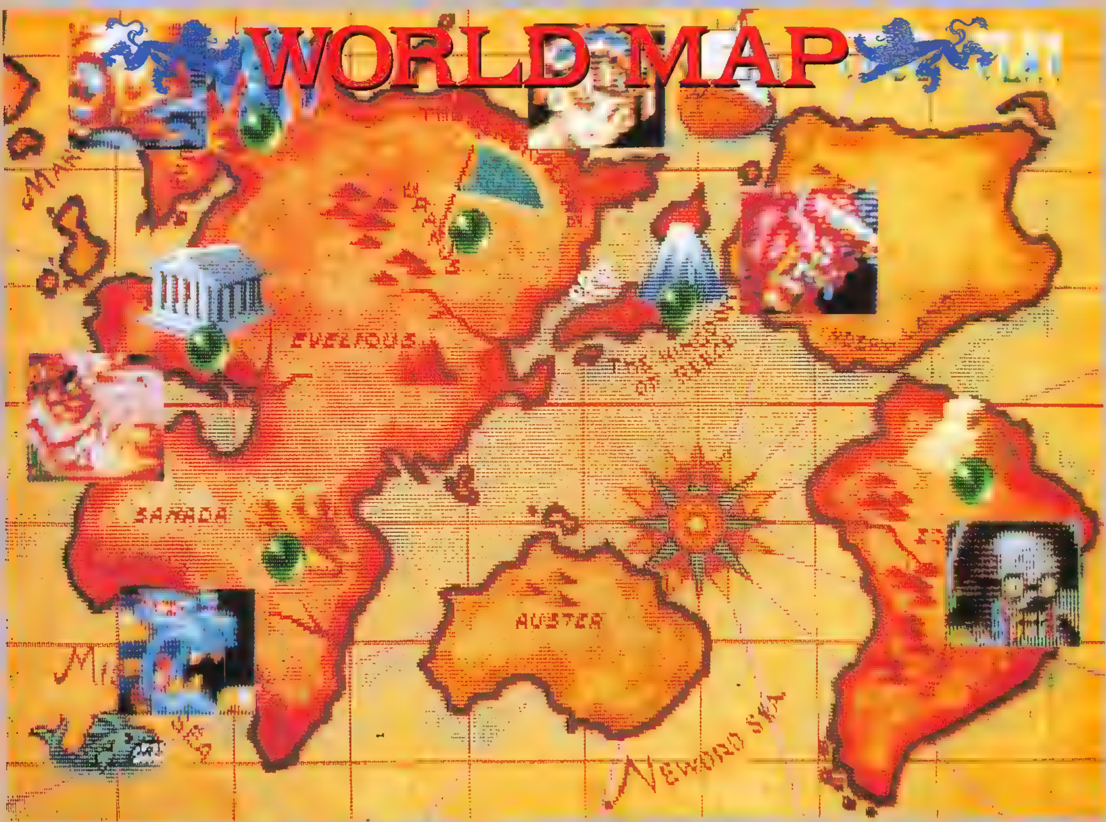



# WARZARD



## いよいよ発売！準備はいいか!?

今回はワールド・マップと気になるレベル。ミスティック・オーブに迫る！




### 「剣」と「魔法」の世界へ…

時は1999年。
産業革命もルネッサンスもいまだ起こっておらず、〝武力と魔道〟が支配する世界…。
そんな、ファンタジー色豊かなくだりから始まる、この「ウォーザード・ワールド」。
そこで今回は、そんな世界観をよりくわしく知ってもらうためにも、シナリオモードにおけるワールド・マップと前号においてすでに紹介済みのモンスターの出現ポイント。また、各キャラクター別に設定されている進行ルート、各地の地名や設定などといったことについて、それぞれ順番に見ていくことにしていこう。
まずは、マップ上に点在している6カ所の青いポイントを見てもらいたい。この青いポイントはステージ名(地名)を表している。それぞれのステージには、各モンスターが












## 冒険を忘れてちょっと一休み…

ストーリーモードである程度ステージが進むと出てくる「ボーナスステージ」。ここ最近の格闘ゲームではすっかりご無沙汰となってしまった感はあるが、得点＝経験値となっていてキャラクターのレベルUPを得点ですることができるウォーザードで、再び復活することとあいなった。

内容はおなじみのスタイルで、ファイナルファイトやストリートファイターⅡを彷彿とさせるモノとなっていて、ステージに設定された像などを制限時間内に破壊するといった感じになっている。

基本的には、壊すことができる場所がいくつか設定されていて、それぞれのパーツを破壊するごとに得点アイテムであるお金を出す。クリア時には、破壊したパーツの点数＋当てた技の点数＋残りタイムがさらに得点に加算されるほか、時間内に破壊しきった場合にはさらにパーフェクトボーナスが加算される。

さて、現在のところは3ステージと6ステージをクリアした後にそれぞれ異なったタイプのボーナスステージに入ることができる。このボーナスステージの効率のいいパーフェクト破壊パターンなどについては、今後機会があれば攻略していきたいと思う。


たとえば、このボーナスステージはこの像のパーツを…、


攻撃して破壊することで得点が入り、お金が大量に出てくる。



パーツを制限時間内にすべて破壊できれば、さらにボーナス。

固定の敵キャラクターとして出現してきて、プレイヤーキャラと闘うことになる。

●グリーディア

大陸の西部に位置するレオが王として治めていた王国であったが、謎の大国であるヴァルダ帝国に侵略され、レオは獣の姿へと変えられてしまい国外へと追放、現在に至る。

グリーディアでプレイヤーを待ちかまえるモンスターは、ハウザー。古くからグリーディア地方で語り継がれてきた、伝説の竜がそれである。

●ジパング

大陸の東に点在している島国で、エドに居城を置く幕府の第24代将軍「トクガワ＝ナオスケ」統治のもと、未だに鎖国をつづけている。ナオスケに仕える暗殺集団、羅門一族の頭・ムクロの祖国である。

毎夜毎晩、エドの城下町に現れては町を荒らす巨大な鬼コンゴウ。その手の一振りで屋根を吹き飛ばし、巨大な棍棒は大地を揺るがすという。

●ゴラ

大陸の中央に位置する国で、最新鋭の武器と独自に編み出した格闘術によって栄えてきた戦闘国家。13歳の武闘家・タオの生まれた国でもあったが、怪鳥となりはてたルアンによって滅ぼされる。

ルアンとは、もともとゴラに神鳥と伝えられていた不死鳥であったが、ある時期を境にその姿を醜い怪鳥へと変え、町を荒らす存在となる…。

●アイスラーン

グリーディアの北に位置する極寒の地。北海に位置する比較的平和な漁村であったが、突然村の上空へと飛来した黒船によって、村人の大半を連れ去られてしまうことに…。

アイスラーンに出現するのは北海を支配するモンスター、ヌール。自分では世界中の海を支配していると思い込んでいて、イタズラ好きといった憎めない一面も持っている。

●アランバード

大陸南部に広がる広大な砂漠を国土としている帝国であり、女帝アルマーナⅣ世は狡猾な手口と美貌によって現在の地位を手に入れてきた。ヴァルダ帝国の属領国でもある。

アルマーナⅣ世が変身した、アランバードに伝わる4つの神を司る動物（羊、鳥、ドラゴン、ライオン）の能力を併せ持った究極のモンスター・セクメトが敵キャラとなる。

●クリプト

大陸の東に位置するジパングよりもさらに遠く、大海を越えた遥か先にある未開の大地。鬱そうと生い茂る森林群の中には、太古の文明遺跡やピラミッドが数多く点在している。

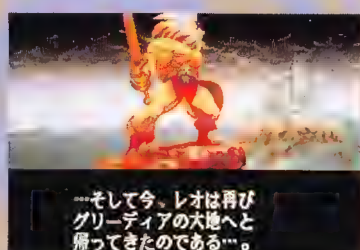
古くからの言い伝えによればその内部には、天空にある神々の城と地上とを結ぶゲートがあったとされており、そのゲートは石の番人・ギギによって守られているらしい…。

## それぞれの運命に導かれし者たち…

プレイヤーが選べるキャラクターが4人いることについては、すでにご存じとは思う。ストーリーモードにおいて基本的に、各キャラクターごとに個別専用のストーリーが用意されている。ストーリーの関係上、冒険のスタート地点が違えば通っていくルートといったモノまでもが、まったく違い、ルートが違うということは敵モンスターの出現順も当然として変わってくる…。

キャラクター別のルートは、以下のようになっている。

●レオ・ルート
グリーディア
ジパング
アランバード
アイスラーン
ゴラ
クリプト



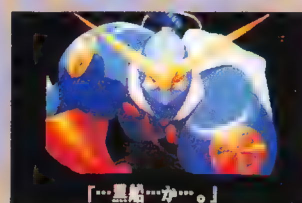
レオは復讐を誓って旅立つ…。

●タオ・ルート
ゴラ
グリーディア
アランバード
ジパング
アイスラーン
クリプト



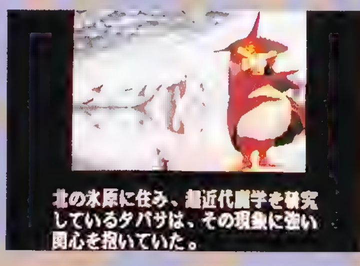
ゴラの町へと戻った、タオの目に映ったその光景とは…。

●ムクロ・ルート
ジパング
アイスラーン
アランバード
ゴラ
グリーディア
クリプト



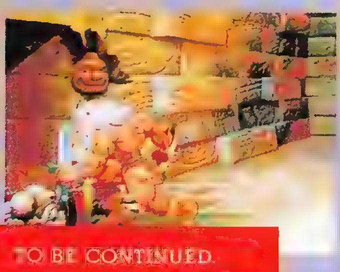
君主ナオスケの命を受け、黒船の正体を探る旅におもむく……。

●タバサ・ルート
アイスラーン
ゴラ
アランバード
グリーディア
ジパング
クリプト



自らの探究心を満たすため、邪悪な波動と異常現象を追って…。

ステージが進むと共に徐々に明かされていくストーリー。そして、すべての道が行き着く未開の地・クリプトの先には、一体なにがあるのか…？



TO BE CONTINUED.

レベルアップするとどーなる?

# 強くなれい!!

レベルアップで変わってくる自分の称号や武器、技はどんなものがあるか少し見ていこう。

担当：MVP

ウォーザードに登場するキャラクターは経験値によってレベルアップしていく。このレベルアップはキャラクターによってあがりやすさが違い、例えば前半戦はタバサがレベルアップしやすいが逆に後半戦はタオがレベルアップしやすい等、キャラクターによってレベルアップのしやすさというのが違ってくる。

## 称号について

キャラクターはレベルアップするとそのうち自分の称号が変化していく。例えばムクロならば最初レベル1のときはストーカーであるがレベル3になるとこれがスナイパーになるのである。しかもたいていの称号には新たな必殺技が追加されている場合が多い。中には例外もあるが、とりあえず称号の変化が目安となることには違いない。




レベルアップ。称号が変化したぞ。

表1：称号の変化

| | LV 1 | LV 3 | LV 6 | LV 10 |
|---|---|---|---|---|
| レオ | SOLDIER | SWORD MAN | FIGHTER | REVENGER |
| ムクロ | STALKER | SNIPER | COMMAND | STINGER |
| タオ | GRAPPLER | STRIKER | BUSTER | MARTIAN |
| タバサ | MAGICIAN | SOCERER | WITCH | PHANTASM |







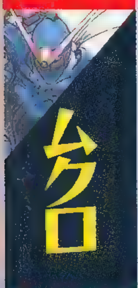
青銅の剣を取得した。剣の色が変わったぞ!!



次は木の盾だ。といっても盾を使った行動はないけどね。



レオ待望の必殺技アキレスラッシュだ!!






「ヒュー」と風を起こし、なんと相手を硬直させてしまう。




移動系の技。2段ジャンプである。



爆龍昇!!かっこいい技である。

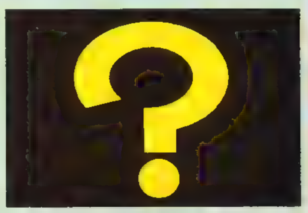




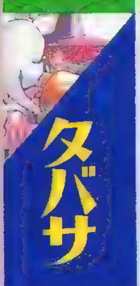

これは三角跳びから襲う必殺技、紅雉蹴だ。

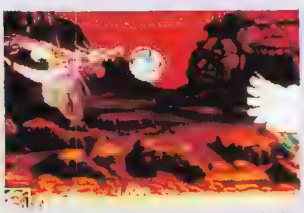


これも移動系。空中ダッシュであるが実は下の炎には攻撃判定がある。

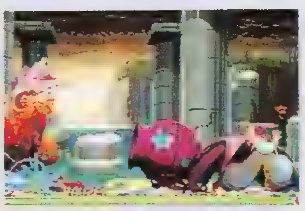


3つめはなんとミスティックブレイクである。

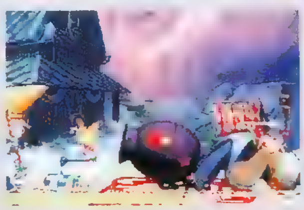


エアチャクラウエーブ。果たして使えるか?



おっ!!なんか変な必殺技だ。でかい大砲の部分にも判定がある。



精霊召喚術「フィアンマ・カノン」。飛んでいるのは精霊だ。

## どんな技覚えるの?

新たな必殺技を覚えるということはそれだけ戦法（パターン）に変化がでてくるのはあたり前で、例えばこの技を使ったパターン等というときにその技を覚えているかいないかでその敵のつらさというのが変わってくるのである。だからなるべく経験値は稼いだほうがいいだろう。

さてレベルアップするとどんな必殺技を覚えていくのであろうか?

攻撃系の必殺技と移動系の必殺技の2つが主で、攻撃系の中にはミスティックブレイクも含まれている。かなり強力そうだ。

これらとは別にレベルアップ毎に「耐性」「武器」等も取得していける。武器防具はレオ専用っぽいが、「耐性」つまり敵のある攻撃に対する防御力、例えば火の属性等に対する力、こういった耐性は全キャラどんどん覚えていく。また、攻撃力が上昇するとか防御力が上昇するとか、とにかくレベルアップはウォーザードというゲームの楽しみ方の1つであるのは間違いない。

## お金を稼いでレベルアップ!
# ウォーザード式錬金術法解説

ウォーザードで自分のレベルを上げるには、経験値を稼いで行かなければならない。その経験値の元となるのが、敵キャラの出す「金貨」。その金貨を生産するためのイロハをここで解説しよう。

担当 J★也

### レベルアップのための経験値稼ぎ

ウォーザードの重要なポイント、それは経験値だ。

このゲームには、普通のゲームにはない、経験値というものが存在するので、主人公をレベルアップさせていくのが、一つの目的にもなっている。

ただ、経験値とはいうものの、実の所プレイヤーの得た得点が、そのまま経験値ということになっているので、プレイヤーはレベルアップを目指すなら、得点を稼いでいけば良いだけなので、そんなに難しいことではないのだ。

経験値は、普通に戦っていても手に入る。プレイヤーが攻撃したとき、必殺技を当てたとき、投げたときなど、それぞれ"経験"値として加算される。

しかし、より効率よく経験値を稼ぐには、経験値アイテムの「コイン」を取っていくのが一番である。

この「コイン」をたくさん取れば、プレイヤーの経験値はドンドン上がっていく。レベルアップのポイント、それはすなわちこの「コイン」稼ぎだといっても過言ではないだろう。


経験値となるこの「コイン」をたくさん集めよう。

### 連続攻撃でコインを出しまくる

経験値の元となる「コイン」を稼ぐには、ある方法があって、それを利用することで、より効率の良い経験値稼ぎが可能になる。

コインを出すには、プレイヤーが、敵に対して"連続攻撃"を与えた場合にコインが出る仕組みになっている。

連続攻撃を当てると、その当てた攻撃の段数によって、初めは小さいコインから、徐々に大きいコインが出現する。

コインは大きいコインになればなるほど、得られる経験値が多くなるので、より多い経験値が欲しかったら、より多くの連続攻撃を敵に当てていきたい。

具体的に連続攻撃を狙うのは、通常技からのキャンセル必殺技や、浮かせ技（各キャラにある特殊技）からの空中コンボや、投げからの空中コンボなど、色々狙えるタイミングはあるぞ。


敵に連続攻撃を当てると、コインが出るぞ。


段数が多くなればなるほど、点数の高いコインが出る。

### 追い打ちの基本は魔法攻撃!

さて、普通の連続技はまあいいとして、このゲームでポイトになるのは"浮かせ技"から"魔法攻撃"で追い打ちをかける場合である。

敵を浮かせた場合に追い打ちをかけるときは、空中に浮いている敵に"空中多段判定のある攻撃"で追い打ちをかける。いわゆるストⅡなどと同じように考えて良いだろう。

ここでは、魔法攻撃について説明していこう。

魔法攻撃は、連続攻撃なので、連続技にするには持ってこいの攻撃だ。

しかし、魔法は敵に当たらないでガードされてしまうと、すごくもったいないので、確実に当てていきたい。

そこで、やはり敵を浮かせてから、空中コンボにしていくと良いのだ。

敵を浮かせるには、各キャラクター、それぞれ"浮かせ技"を持っていて、その技を敵に当てると、敵が通常とは違って、空中に高く吹っ飛んでくれるのだ。

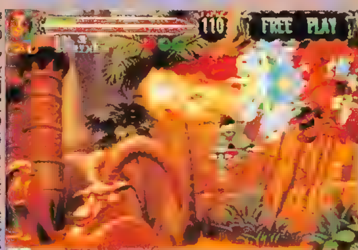
たとえば、レオならばしゃがみの大パンチ。この技で敵を浮かせて、敵が地面に落っこちるまでに、魔法を出して空中コンボにしてやろう。

キャラクターや魔法の種類、魔法を撃つタイミングなどによって、コインの出る数が異なるが、うまく空中コンボがつながれば、大きいコインがザックザック。これを狙っていこう。

魔法を確実に当てるには、この"浮かせ技"のほか、キャラによって"投げ技"や"必殺技"からも空中コンボが狙えるぞ。これはそれぞれのキャラクターや技の能力によるので、これは各自で研究してみよう。

この戦法で、魔法をガンガン狙って当てていけば、大きいコインがバシバシ出現して、経験値ウハウハ。1面から10万くらいの経験値を稼ぐのも可能！


敵を"浮かせ技"などで空中に浮かせてから…、


空中多段判定のある攻撃（魔法や必殺技）で追い打ちをかけるのだ！


まずは敵を浮かせてやる。そこから…、


魔法攻撃で追い打ち！これがガンガンと当たって…、


コインがこんなに出る！カッコイイ！


1面終わって、コインを稼がなかった場合は、経験値はこんなもん。


それが、経験値を稼いでいくと、こんなに経験値が高くなる！さあ狙え。

### 各自で錬金術を研究してやろう

錬金術、それはこのゲームで最も重要なポイント。より多くの経験値を稼ぎ、より高いレベルアップを目指す。それがこのゲームの醍醐味だ！

浮かせ技からの追い打ち以外にも、まだまだ研究の余地があるので、これを各自で研究し、より効果の高い連続攻撃を考えだそう。

いくぜ！デンジャーゾーン！

# DEAD OR ALIVE
## デッドオアアライブ

キャラによっては、ほんの少しだけ紹介できないやつもあるが
一応、残りの全技を公開！ということにする！

担当:タケちゃんパウパウ

©TECMO LTD

## 目指せ！ホールドマスター
### 〜苦しさから生まれたPart 2〜

格闘ゲームにおいて、プレイヤーに至上の快感を与える瞬間は〝読み勝った〟ときに他ならない。〝つかみ〟特にDHは、それをいちいち認識させてくれる部分に、理屈では語れない魅力があると思う。



せっかく硬直ある技をガードしたのに、投げ技に自信がない。



で、DH。これが硬直中には入らないんだなぁ〜。

### 関接技と投げ技の使い分け方

さて、今回の『ホールドマスター』は、別にこれといったテーマは決めず、復習を兼ねつつも、今まで書き忘れてきたネタ(つかみに関する)を集めてみた。ま、重要なことは参々書いてきたから、実戦で活用するためにというよりは、知識を深めるために読んでもらいたい。

では、まずはOH・関接技について。

御存知のとおりOHは〝投げ技〟に近い位置にあるものだが、その用途は大きく違う。

数字的に見ても、投げ技は入力が完了してから、当然のことながら1フレームで出る。ところがOHは、基本的に10フレーム以上かかり、見た目はそれほどでなくても非常に出るのが遅い。そのため、よっぽど長い時間硬化する技でない限り、相手の技をガード後の返し技として使用不可。

本来のOHの使い所は、中間距離(スタート直後の間合い)や、DHで受け流した後にできる距離を利用。相手の打撃技の戻り、出る前を狙って出していく。もちろん中段技との2択として使っていっても有効。

2択として使っていくのは普通なら投げ技だが、打撃を吸ってくれないので、あまりにも簡単に迎撃されてしまう。

では投げ技は返し技として以外、ほとんど使えないのかというと、そうではない。DHに対して使うのだ。

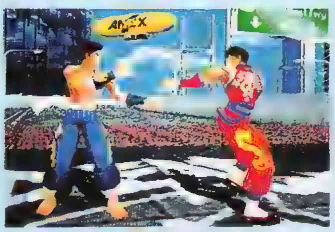
例えば、しゃがみⓅを相手にヒットさせる。そして2択

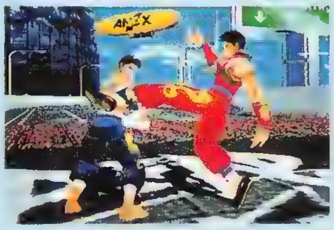
## ディフェンシブホールド(DH)

上・中段技に対してはH、下段技に対しては⇩Hを押すことによって機能する、当て身系の〝つかみ〟。

キャラによって、その強さ(次ページ)が違い、特に打撃技の強いキャラ(ジャン・リー、かすみ等)は弱いとされている。

また自キャラが背後を取られていても、振り向く必要はなく、そのままHか⇩Hを押すだけでいい。わざと背後を向いたまま、隙があるように見せて、相手の技を誘ってみよう。





## オフェンシブホールド(OH)

DHは相手がガードしているとスカリポーズが出るだけだが、OHは投げ技扱い。つまり立ちガードの相手(対しゃがみのものもアリ)をつかむことができる。

さらに、ある程度DHの当て身の効果も備わっているため、相手が技を出しても、それに攻撃判定が発生するまでの間に決めることも可能。俗に〝吸う〟というやつだ。

もっとも、OHにその効力があるため、投げ技にはまったくそれがない。





を考え、とりあえず中段技を出した。が、相手はコレを毎回ガードしてたとしよう。

こんな相手には、しゃがみⓅ・投げ技とするのが一般的だが、前述の理由からなかなかうまくいかない。しゃがみⓅ→OHのほうが確実。

だったら、その中段技をDHで受け流す相手にはどうか。この相手に、しゃがみⓅ→OHとすると、相殺して両キャラひるみ仕切り直してしまう。

つまり、投げ技は立ちガードしてる相手にではなく、DHを入力してる相手に使うものと、このゲームでは意識しておいてほしい。


しゃがみⓅを当てて2択…。投げ技を狙うなら…。


立ちガードしてる奴ではなく、DHを入力してる奴を狙え！


キック技だろうとパンチ技だろうと…。

## 各キャラ別の性能差

OHは全キャラクターが持っているものだし、ゲーム中は適度に使用されるはずだ。とは言え、やはり多用されるかどうかはOHの性能によって著しく違ってくる。

多用型のキャラは、バイマンを先頭にレイ・ファン。そして一応投げキャラだが、ダメージの高いものがあるのでティナも加えておこう。これら以外は、よく使ってゲーム中1回ぐらい。

実際、極端なぐらいキャラごとに使用頻度は変化してくるが、影響しているのはダメージだけではない。出の早さ、つまりつかみにいくスピードも各キャラで違っているのだ。

多用するバイマン、レイ・ファンは当然早い。逆に打撃技の強いキャラ、かすみ、ジャン・リーが一番遅い。

ただ、ここで勘違いしてもらっては困るのが、OHには各キャラフレーム差があるが、DHにはないということ。とりたてて受け流しやすいキャラというのはいないはずだ。

さて、話を少し変えて、OHを振り解く（抜ける）方法を説明していこう。


ジャンプ攻撃なら、このDH。背後を取れる。

ま、方法と言ってしまえばⓅとⓀとⒽの全ボタン同時押し。これで終ってしまうが、前述したOH多用型キャラ達のそれは、とにかく威力が半端じゃない。しかしコマンドは簡単だが、いざ掛けたらOHを抜けようと思うと、なかなか100%といかないのが現実。そう、タイミングがシビアなのである。

基本タイミングは、相手が次のコマンドを入力する前。要するに早めで「掛けられた」と思った瞬間に入力するぐらいでちょうどいい。もちろん技によっては入力タイミングが違うので、そこに微調整が必要で〝絶対〟がないのだ。


対ミドルキック用の特殊DH。威力が高く、ダウンが奪えるぞ。

## 共通のDH タイプ別のDH

「今、受け流したのか？」と思わせるほど、素っ気無いDHがある。相手の背後を取るやつで、自キャラがクルッと背後を取りに回るというもの。

これは、どのキャラにも必ずあるDHで、ジャンプ系の攻撃を受け流すと必ず出る。少しでも空中に浮いてるものすべてだ。忍者2人のサマーしかり、ティナの延髄斬りしかり…。

ただ、このDHで相手の背後を取っても、実はそんなに有利にならないので、返し技に自信があるならガードしたほうがいいかも（前号では見て取れ、と書いた…）。

さて実戦では、この共通のDHよりも当然、基本のタイプ別のDHに目を向けるべきで、やるにしてもやられるにしても熟知しておく必要がある。それについては左のカコミ部分と下のタイプ別の写真を参照してくれ。

DHの強さは、相手に与えるダメージ、硬直時間、体勢（背後を取るか、しゃがますか等）によって評価され、これに〝間合い〟を加えることによって微調整が加えられる。

間合いとは、DHで受け流した側が、その場でPを出したりOHを入力するのに適した距離に、相手を置けるかどうかということ。もちろん置けたほうが強いのは、言うまでもない。

そのキャラのどのDHが強いかは、個人の戦い方に左右されるところもあるが、一般的に一番弱いのが立ちP、一番強いのがしゃがみKを受け流した際のDHだとされている。

### 対上・中段パンチ



### 対上・中段キック



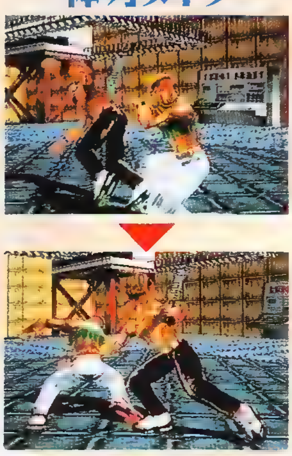
### 対下段パンチ



### 対下段キック



### 体勢タイプ


多少の威力を伴いつつも、相手キャラを不利な体勢に導く。

### 硬直タイプ


ダメージ0。その分硬直時間をタップリ与えられる。

### ダメージタイプ


基本ハイキック1発分のダメージを与えるDH。

## 新カラーのコスチュームは、どのタイプがお好み？

# かすみ



担当：伊勢猫

| 技名 | コマンド | 属性 |
|---|---|---|
| 閃光弾 | ⇨P | 中段 |
| 無影刀 | ⇨⇨P | 中段 |
| 迅槍脚 | ⇩⇘⇨K | 中段 |
| 飛燕昇脚 | ⇨⇨P+K | 中段 |
| 烈風脚 | ⇖H+K | 中段 |
| 昇斬斧 | ⇦P | 中段 |
| 連地襲（新） | PPP⇩K | 上上上下 |
| 狼牙 | ⇨⇨K | 下段 |
| 影疾（新） | ⇩H+K | 下段 |
| 旋・霞蹴り | H+P+K | 中段 |
| 裏影狩旋脚 | ⇨⇦K | 下段 |
| 霧刀 | ⇖P | 中段 |
| 白霧 | ⇖PP | 中中 |
| 天刃 | P | 上段 |
| 裏天刃 | 振り向き時P | 上段 |
| 霞返し | ⇨H | 上段つかみ |
| 飛燕 | ⇨⇨H+K | 上段つかみ |
| 飛燕逆落※ | 飛燕中⇦H | 派生 |
| アピール技「桜纏い」 | ⇦⇨⇦H+P+K | アピール |
| | ⇨⇦⇨H+P+K | |

打撃技
つかみ技・受け技
投げ技
特殊行動

⇨:レバーを短く入れる
→:レバーを長く入れる
※:上の技からの派生
★:敵背後で
☆:敵のしゃがみ時
新:今回初公開の技

### 使える中段 少ない下段…

前回は、かすみを象徴する豊富な連携技の数々について説明してきたので、今回は対戦時において非常に重要な中段攻撃と下段攻撃の技についてくわしく見ていこう。

まずは中段技についてだが、

●閃光弾
●無影刀
●迅槍脚
●飛燕昇脚
●烈風脚
●昇斬斧
●旋・霞蹴り
●霧刀
●白霧

といったところが、主な単体の中段判定技となっている。

これらの内でしゃがんでいる相手をよろめかせ、強制的に立ち状態にすることができるのは閃光弾、無影刀と昇斬斧といったところ。閃光弾はいわゆる肘打ちのことで、もっともポピュラーな中段攻撃技だが、かすみの場合は体格的な問題のせいでとにかくリーチが短いため、信頼性のほうはいまひとつ…。

このリーチのなさを補う目的で使っていきたいのが、無影刀、昇斬斧、霧刀といった3つの技だ。閃光弾と技名にあるとおりダッシュ版で、コマンドを入力してからの移動距離が長いので、中間距離から基本的には使っていくようにしていく。昇斬斧はコマンドだけをみると、ジャンプ攻撃と勘違いしてしまいそうだが、実際には低い体勢から一歩踏み出してしゃくり上げるようなモーションで肘を繰り出していく。一歩踏み出すためリーチは閃光弾に比べるとあるが、やや攻撃判定の発生が遅いといった欠点がある。

また、カウンターヒットした場合には霧刀と同じように相手が高く浮くので、そこから空中コンボを狙っていくことができるといったメリットもあり、かなり使える技だ。

これに対して、飛燕昇脚と烈風脚、旋・霞蹴り、迅槍脚といった中段の足技については、ヒットした相手をダウンさせるといった効果がある。

この中で注目してみたいのは飛燕昇脚。この技単体ではモーションが大きくそうそうはヒットしそうもない大技だが、オフェンシブ・フォールドである飛燕と技のモーションがまったく同じなので、あわせて使っていけば奇襲技として十分に威力を発揮する。

お次は下段判定の攻撃についても見ていくことにしよう。

●連地襲

前回紹介した天刃（立ちP）スタートの連携技のひとつで、三連突きから派生する連天襲とで中、下段の2択攻撃とすることができる。また、天刃始動の連携については振り向き攻撃である裏天刃からでも、同じようにして始動することができるようになっている。

●影疾

連地襲の4段目の下段回し蹴りを単体で出せるようにしたのがこの影疾。下段の少ないかすみにとっては、非常にありがたい比較的ノーマルな下段攻撃。当然ヒットした相手はダウンしてくれる。

●裏影狩旋脚

本誌で以前おこなった技募集から採用となった下段攻撃の技。モーションが非常に独特で、相手の上段攻撃をすかしながらリーチの長い裏蹴りを相手の下段に叩き込む。

この技に関しては単体で使っていくより、モーションの早さを生かして二連突き止めからの連携とするなどして使っていくのがいい感じ。



中段攻撃がヒットしてよろめいたら、2択攻撃をしかける。



ここまでは、まったく同じモーションから…、



はい！飛燕昇脚!!ただし、あくまでも奇襲技なので多様は×。



本来なら二連突きからあるはずのない…、



下段攻撃が！結構ひっかかってヒットしてくれる（当然か…）。

## 多彩な連携と強力な単発技で押しまくれ!

# ジャン・リー



担当：長崎奉行

### 竜のコブシをきかせよう

調整も最終段階に入り、いよいよジャン・リーもその戦闘スタイルが固まって来た。

再三言われているように、やはりジャン・リーはデトアラ界最大の打撃屋。強力な連携と、とにかく威力のある単発攻撃がウリである。

連携技は、上・中・下段と、相手を多彩に揺さぶれる高品質なモノがそろっており、技のリーチの面でも出の早さでも、申し分ないモノがそろっている。

今回最初に紹介する一連のフラッシュシリーズも、対戦相手に取ってはかなり具合の悪そうな技に仕上がっている。

●フラッシュフック
●フラッシュスピンキック
●フラッシュロースピンキック

前回紹介したソニックシリーズとの違いは、連携のスタートがフラッシュフック（上段）からスタートするという点だ。

体を前に迫り出しながらフックを出し、中段or下段に繋養というのが技の概要である。

フラッシュフックの後の下段、中段キックは読まれれば、もちろんホールドボタンで捕られてしまう。

が、最初にフラッシュパンチからの連携を見せておき、次は掴みに来るであろう相手の裏をかいて、フラッシュフック一発で止めたのちに、二起脚とか投げに行くのもナウい。

●ボディーブロー

さりげなく繰り出される中段。これも出が早く使い勝手が良いので、近接戦闘ではお世話になるであろう。

●ボディアッパー

ボディブローの後に続けざま、相手のジョーにアッパーを一発くれてやる派生技。ボディブローと常にセットで使っていいかもしれない。

●ドラゴンブロー

もはやジャン・リーの代名詞とも言える技。一見ただのバックナックルだが、その威力たるやなかなかイイ感じ。

小賢い連続技をペチペチ食らってダメージを受けても、ドラゴンブローを一発当てればチャラにできるほどの素晴らしい威力である。…当たってくれればの話だが。

リーチ、威力、相手を吹っ飛ばす距離、それぞれ申し分ない性能なのだが、至近距離でガードされた際の隙の大きさはいかんともし難いものがある。

いくら強力とはいっても、乱発は控えた方がいいだろう。

●ドラゴンナックル

しゃがみ状態から出すドラゴンブローだと思っていいだろう。

威力は変わらないが、若干ヒッティングポイントが近くなるのがミソ。

●ヘルドライブ

一般的な投げ技であるが、受け身が取りにくい叩きつけタイプの投げである。この叩きつけタイプはデンジャーゾーンでバウンドしてしまうぞ。

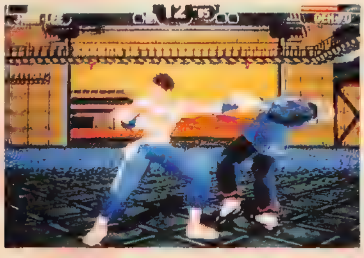
もう一つの投げ、⇦H+P+Kも叩きつけタイプの投げだ。

●シャウト

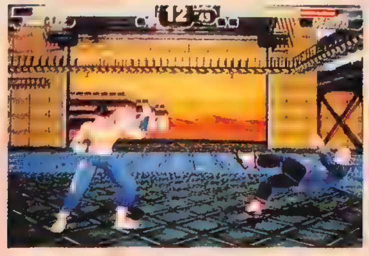
アピール技と呼ばれる、ジャン・リーのアイデンティティが凝縮された技。

コマンドは2つあるが、技はどちらも同じである。もちろん攻撃判定はない。

ここぞと言う時に使って漢をあげよう。



ブローがヒット!! ゲージの減りにも注目。



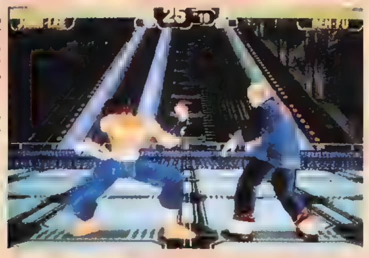
これだけの距離相手を吹ッ飛ばすのだ!!



フラッシュパンチ。ここから連携スタート。



打撃だけでなく、投げをからめるのも重要。



気合のアピールで漢を上げろ。

| 技名 | コマンド | 属性 |
|---|---|---|
| ドラゴンブロー | ⇩⬂⇨P | 上段 |
| フラッシュフック | ⇨⇨P | 上段 |
| フラッシュスピンキック | ⇨⇨PK | 上中 |
| フラッシュロースピンキック | ⇨⇨P⇩K | 上下 |
| バーティカルナックル(新) | ⇧P | 上段 |
| ボディブロー | ⇨P | 中段 |
| ボディアッパー | ⇨PP | 中中 |
| シンニーキック | H+K | 中段 |
| ドラゴンキック | ⇩⬂⇨K | 強上 |
| キックアッパー | ⬃K | 中段 |
| 二起脚 | ⬃KK | 中中 |
| ドラゴンナックル | ⬇⇦⇨P | 中段 |
| リードアッパー | ⬂P | 中段 |
| サイドバスター(新) | ⇦H+P+K | 上段投げ |
| ヘルクラッシュ(新) | ★H+P | 上段投げ |
| フロントフェイスロック | ⇨H | 上段つかみ |
| ヘッドロック | ⇩⬂⇨H | 上段つかみ |
| ブルドッキングヘッドロック※ | ⇦⇦H | 派生 |
| アピール技「シャウト」 | ⇦⇨⇦H+P+K | アピール |
| | ⇨⇦⇨H+P+K | |

打撃技
つかみ技・受け技
投げ技
特殊行動

⇨:レバーを短く入れる
➡:レバーを長く入れる
※:上の技からの派生
★:敵背後で
☆:敵のしゃがみ時
新:今回初公開の技

# つかみ関接技を狙え!

# レイ・ファン



担当：がっちん

| 技名 | コマンド | 属性 |
|---|---|---|
| 七寸靠 | ⇦⇨P | 中段 |
| 跌叉 | ⇩⇩K | 下段 |
| 斜飛肘撃(新) | ⇧(or⬀)P | 上段 |
| 翻身単鞭(新) | ⬁P | 中段 |
| 二起脚 | ⇧(or⬀)KK | 中中 |
| 抱頭推山 | ⇦P | 中段 |
| 前招 | ⇦PP | 中中 |
| 揪地竜 | ⬃P | 中段 |
| 上歩七星 | ⬃PP | 中中 |
| 掛面脚 | ⇦K | 上段 |
| 穿宮腿 | ⇦KK | 上中 |
| 穿宮連腿 | ⇦KK⇩K | 上中下 |
| 単鞭 | P | 上段 |
| 高探馬 | PP | 上上 |
| 玉女穿梭 | PP⇨P | 上上中 |
| 青竜出水 | P⬂P | 上中 |
| 野馬分鬃 | ⇦H+P+K | 上段投げ |
| 挑手打胸 | ⇩⬂⇨H | 上段つかみ |
| 太公釣魚※ | ⬂⇩⬃⇦H+P | 派生 |
| 連・太公釣魚※(新) | ⇨⇨H+P+K | 派生 |

| | |
|---|---|
| 打撃技 | ⇨:レバーを短く入れる |
| つかみ技・受け技 | →:レバーを長く入れる |
| 投げ技 | ※:上の技からの派生 |
| 特殊行動 | ★:敵背後で |
| | ☆:敵のしゃがみ時 |
| | 新:今回初公開の技 |

　今回新たに公開された技を追加すればレイ・ファンのすべての固有打撃技を公開したことになる。あとは基本技だけなので難しいコマンドや見つけにくいということもないだろう。

　さて、追加された技は少ないものの、ついかみ間接技の3段目のコマンドが公開できたのはおもしろさが広がる。しっかりと入力できるように練習しておこう。

　あと、このデット・オア・アライブ全体に言えることなのだが、連携技は基本的にディレイ（遅れ…技と技の間を微妙にタイミングをずらすテクニック）がかからないのでその当たりを注意してほしい。

　ちなみに、レイ・ファンの抱頭推山から前招へのつなぎはディレイではなく、あのようなタイミングで技が出るので覚えておこう。

　ということで、それら新技の解説と前回できなかった、投げ技、受け間接技、つかみ間接技の解説もしていこう。

**●斜飛肘撃**

　別にレイ・ファン自体は空中に浮かないが、ヒジを高い位置に繰り出す攻撃。

　そのためか攻撃判定は上段になっており、使い方が難しい。

　ただ、ヒットすれば空中に相手が浮くので、大ダメージを期待できる。狙っていく価値は十分にあるだろう。

**●翻身単鞭**

　斜飛肘撃と違い中段攻撃だが、意外とヒットしにくいので難しい技のひとつ。

　連携と連携の合間にはさむとイイ感じで使える。ゴリ押しは危険かなというときに使ってみよう。



斜飛肘撃は上段攻撃で使いにくいが当たればデカイ。

**●倒攆猴**

　いわゆる基本投げ。どのキャラでも保有しており、投げ抜けされてしまう投げ技ではあるが、威力的には十分なので使っていってもいいだろう。まずはこの投げ座から使用しよう。

**●野馬分鬃**

　一番オススメの投げ技。一瞬で投げコマンドが成立するうえ威力も高い。もちろん投げ抜けもされないのでOKだ。後ろレバーを入力するときも弾くようにすると抱虎帰山に化けにくい。



投げはぜひとも多用していこう。受け身マニアには決まりやすい。

**●受け間接技**

　取拐、掤勢、擺勢、化推、とあるが、上段と中段攻撃の受け間接はそのままⒽボタン、下段攻撃の受け間接は⇩Ⓗと覚えておけば問題ない。

　レイ・ファンの受け間接を決めたときにダメージを与える技はひとつもないが、基本的には投げに行っていいだろう。そこで投げが決まらないときは前号でオススメした、七寸靠をたたき込む。

　この投げと打撃の使いわけえ対戦していくといい。あとはプレイヤーの読みしだいだ。



受け間接技はディフェンスでもあり攻撃の起点だ。

**●連・太公釣魚**

　これが待望の3段目の派生技。さすがに3段すべて決まれば大きなダメージを与えられる。

　コマンドの入力としては、2段目の太公釣魚までは一気に入力してOK。そこからレイ・ファンの動きを見つつ、⇨⇨Ⓗ+Ⓟ+Ⓚを入力しよう。何回かの練習は必要だが、一度コツをつかんでしまえば大丈夫だ。



つかみ間接技はチャンスがあれば決めておく。

　とまあ、固有打撃技や間接技はほぼ出揃ったのであとはプレイするのみだ。あとはこれからの攻略を期待して待ってくれ。



もちろん打撃も忘れてはならない。




| 技名 | コマンド | 属性 |
|---|---|---|
| レッグスパイク | ⬃K | 下段 |
| ストームボディーブロー | P⇨PP | 上中中 |
| ネックハンギングツリー | ⇦H+P | 上段投げ |
| 風車式バックブリーカー | ⇦⬃⇩⬂⇨P | 上段投げ |
| ビクトル膝十字固め | ⇩⬂⇨H+K | 上段投げ |
| 飛びつき膝十字固め | (敵中Kに)⇩⬃⇦H | 中段受け |
| 腕固め | ⇨⬂⇩H | 上段つかみ |
| スタンディングアームロック | ⇨⇨H | 上段つかみ |
| 首極め腕卍※ | ⇨⬂⇩⬃⇦H | 派生 |
| DDT※ | ⇩⬃⇦P | 派生 |
| 軸足払い | ⇩⬂⇨H | 上段つかみ |
| 立ちアキレス腱固め※ | ⇨⬂⇩⬃⇦H | 派生 |
| 逆片エビ固め※(新) | ⇦⬃↓K | 派生 |
| スリーパーホールド(どのコマンドでも発生します) | ★⇨H | 上段つかみ |
| | ★⇨⬂⇩H | |
| | ★⇩⬂⇨H | |
| | ★⇨→H | |
| スイングスリーパー | ⇨⬂⇩⬃⇦H | 派生 |
| チョークスラム | ⇨H | 上段つかみ |
| 後ろ腕固め | ☆★⬂H | 下段つかみ |

| | |
|---|---|
| 打撃技 | ⇨:レバーを短く入れる |
| つかみ技・受け技 | →:レバーを長く入れる |
| 投げ技 | ※:上の技からの派生 |
| 特殊行動 | ★:敵背後で |
| | ☆:敵のしゃがみ時 |
| | 新:今回初公開の技 |

今回の目玉は、何と言ってもS・アームロック〜DDTに並んで強力な、軸足払い〜逆エビ固め。練習して、入力を完璧にしよう。

## もうDDTだけに頼らない!

**●レッグスパイク**

スライディングに続いて、貴重な下段技。ほとんど立ち状態で出る技で、踏み付けるようなモーションで足元を襲う。

出るのはそれほど早くはなく、通常ヒットだとダウンが奪えない。カウンターヒットだと相手は俯せに倒れるので、ストンピングが入る。

またジャンプ後、着地寸前にKを押しても同じ技が出るが、こちらは通常ヒットでもダウンが奪えるぞ。

**●ストームボディブロー**

Ⓟからストマッククラッシュを連携させたもの。

立ちⓅからの選択肢を相手に迫った場合、どうしても割り込まれてうまくいかない。そんなときに、こいつを見せておいてやろう。

**●軸足払い**

S・アームロックと同様、3連関節技の始動技。相手の片足をすくい上げ倒す。

**●立ちアキレス腱固め**

軸足払いからの派生。入力のタイミングは早めで、軸足払いを長く確認しないこと。最後はレバーを止めたほうが出やすい。

通常アキレス腱固めは自分も寝て行うが、次の派生を考えて、バイマンの場合"立ち"でやるのがミソ。

**●逆片エビ固め**

立ちアキレス腱固めの次の最終派生。向きを変え、相手の背中に倒れ込むようにして、つかんだ足を反り返す。

S・アームロックからの最終派生であるDDTなら、首極め腕卍をある程度確認しつつ、ゆっくり入力できるが、この逆片エビ固めはかなり早め。立ちアキレス腱固めの出てる時間が短いからね。

前号にもコマンドは載っていたが、解説はしなかった技を、ここでフォローしておこう。

**●腕固め**

DDTや逆片エビ固めが必ず出すまでに抜けられる。というときに使う、単発の関節技。

コマンドが面倒臭いだけあって、威力はそれなりに高い。ちなみに、⇨⇩Hでは出ないので、必ず⬂を通すように。

単発関節技と言えば、チョークスラム(⇨H)もそうだが、コマンドがコマンドだけに威力激低。

**●スリーパーホールド**

背後関節技。相手の背後から首を締め上げる。そして…。

**●スイングスリーパー**

スリーパーホールドからの派生。その体勢のまま持ち上げ、自分を軸に数回転し放り投げる。

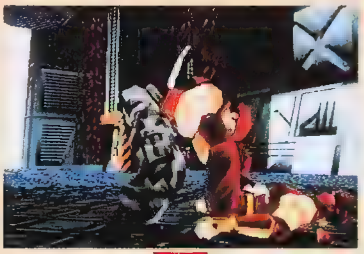
バイマンが相手の背後を最も取りやすい状況は、対しゃがみⓅを"つかみ"で受け流したとき。

その際、相手は強制的に走らされるが、その場で入力してもOK。当然、振り向き攻撃を出されるとダメだが…。

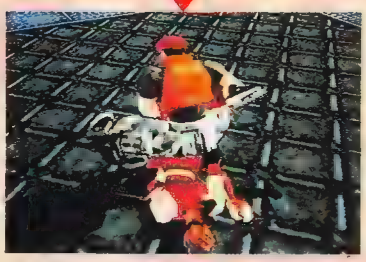
その他、背後を取れる状況はジャンプ系の攻撃をつかんだ場合だが、相手の硬直時間がたいしてないので、よっぽどボーとしてない限り、狙わないほうがいいだろう。


レッグスパイクをカウンターヒットさせたら…、


ストンピングで追い打ち。威力はボチボチかな。


軸足払いで入って…、


アキレス腱固めに移行。


逆片エビ固めで約3分の2をゲット!

# 今回も女子プロキャラ、ティナの固有技を詳しく紹介!



## ティナ

担当：GYU

| 技名 | コマンド | 属性 |
|---|---|---|
| ダッシュアッパー（新） | ⇨⇨P | 中段 |
| ダブルアッパー（新） | ⇨⇨PP | 中中 |
| バーティカルバックチョップ | ⬋P | 中段 |
| ダブルハンマー | ⇦P | 中段 |
| エルボースマッシュ | ⇧P | 中段 |
| ロースピンキック | ⇩H+K | 下段 |
| ショートレンジラリアット | ⇨H+P | 上段 |
| ローリングソバット | H+K | 上段 |
| ジャブ・ハイキック | PK | 上上 |
| マシンガンラッシュ | PPP | 上上中 |
| フライングメイヤー | ⇩⇙⇦P+K | 上段投げ |
| サーフボードスタイルロック※ | ⇦⇨H+P | 派生 |
| J・O・S※ | ⇩⇧H+P | 派生 |
| ジャパニーズオーシャンボム | ☆⇘⇖H+P+K | 下段投げ |
| ダブルスラップ | （敵Pに）⇩H | 下段受け |
| ドラゴンスクリュー | （敵中Kに）⇩⇙⇦H | 中段受け |
| 逆羽固め | ⇩⇘⇨H | 上段つかみ |
| ロデオホールド※ | レバー1回転H | 派生 |
| アピール技「アピール」 | ⇦⇨⇦H+P+K | アピール |
| | ⇨⇦⇨H+P+K | |

ダブルスラップは背後の敵Pも同じコマンドでつかめます。

| | |
|---|---|
| 打撃技 | ⇨：レバーを短く入れる |
| つかみ技・受け技 | ➡：レバーを長く入れる |
| 投げ技 | ※：上の技からの派生 |
| 特殊行動 | ☆：敵背後で |
| | ⬋：敵のしゃがみ時 |
| | 新：今回初公開の技 |

## ワリと打撃重視?

●**ダッシュアッパー**

大きく踏み込みながら中段判定のアッパーを繰り出す技。出かかりのスピードはやはり遅めだが、当たり判定が強くティナの主戦力となりえる打撃技である。

さてこの技の入力は⇨⇨Pであるが、さらにPを追加入力することで、ダブルアッパーに派生させることができる。

●**ダブルアッパー**

ダッシュアッパーからの派生技。カウンターヒット時、相手を浮かせることができるので、ディレイを使って用いれば効果大だ。



ダブルアッパー。カウンターヒットで相手を浮かせることができる。

●**ダブルハンマー**

両拳を握り、一度大きく振りかぶってからそれを相手に叩きつける。攻撃判定は中段、ダウン技である。ちなみに他の固有技からの派生技として用いる機会も多い技だ。



いろいろな技から派生させることもできるダブルハンマー。

●**バーティカルバックチョップ**

しゃがみ状態から立ち上がりつつ、チョップを繰り出す打撃技。中段攻撃で、なおかつダブルハンマーを繰り出すバーティカルハンマーに派生させることが可能なこの技、入力に多少難があるが、ロースピンナックル後の連携にもちいればかなり使える。

●**バックブレインキック**

ジャンプしてから空中で蹴りを繰り出す、いわゆる延髄蹴り。攻撃を繰り出した後はダウン状態になる。

さてこのバックブレインキック。攻撃判定が上段と使い勝手のいいモノではないが、いかにもプロレスチックな技ではある。



いかにもティナらしいバックブレインキック。

●**ロースピンキック**

ティナにとって貴重な下段攻撃。低い姿勢で回転しながら足払いを繰り出す。ヒットすれば相手からダウンを奪うことができる。

さてこの技、出かかりが遅くスキも多いが、リーチに恵まれているので中間距離の攻撃の要として用いていきたい。



貴重な下段攻撃、ロースピンキック。ダウン技。

●**ジャブ**

単なるP。上段攻撃のこの技からジャブ・ハイキックやジャブ・ストレート、マシンガンラッシュなどに派生する。

●**フライングメイヤー**

相手を抱え込みながら持ち上げる投げ技。

対上段投げのこの技を決めた後に、コマンドを追加入力することで、連続投げに派生させることができる。

●**サーフボードスタイルロック**

フライングメイヤーから派生した連続投げ。

フライングメイヤーでうつぶせに倒した相手に乗り、関節を締め上げるこの技、その後さらに追加入力することで、J・O・Sにつなげることができる。

●**J・O・S**

フライングメイヤーを起点としたサーフボードスタイルロックからの連続投げ。

うつぶせに倒れた相手をそのまま引き起こし、背後から関節を決める。この3段めまで決めるとさすがに相手に与えるダメージも大きい。

●**逆羽固め**

オフェンシブホールドである逆羽固め。掴みモーションで捉えた相手の背後に回り込み、関節を決める。この技の後にコマンドを入力することで、ロデオホールドに派生させることができる。

●**ロデオホールド**

逆羽固めからの連続投げ。相手の背中に乗り、両腕を締め上げる。



むっちゃカッコイイロデオホールド。

# 激格好いい 投げ技が加わったぞ

## リュウ・ハヤブサ



担当：KAL

### やっぱり投げが格好いい!

ハヤブサに「これでもか!」と言わんばかりに格好いい、決定的な投げ技が追加された。その名も、

●昇雷掌

ただしこれだけでは不完全。この技は、いわば3連投げの"始動技"だ。この投げで浮かせて連続入力すると…、

●鎌鼬（かまいたち）

が出る。連続入力を失敗するとここで終わり、上空から相手を捕らえた状態で真っ逆さまに急降下する。

●飯綱落とし（いづなおとし）

これが3連投げのフィニッシュ。相手を捕まえたままきりもみ状態で落下する。受け身がとれないので……。

●落雷衝

プロレス技のスイングDDTのような技。フィールド上の位置関係によって、相手を左斜め前か右斜め前に投げる。動きが格好いいぞ。

●地柳拳舞

しゃがみPに対してつかみが成功すると、相手の背後へ回り込む。狙っていきたい。

●蹴撃獲投

中段キックを専門に獲る当て身技。モーションはキャプチュードのようで格好いい。さすがに威力は高い。

●蒼空斬刀

新打撃技。モーションの大きい水平手刀のような技で、しゃがんでいる相手に当てればよろめかすことができる。大振りなぶん、リーチはある。



これが打ち上げ投げ、昇雷掌。このあと連続入力だ!

●上段正拳突き

なんのことはない、ただの立ちPだ。しかし、PPからの連携が増えたのだ。

●連弾

いわゆるPP。判定は上上だが、非常に素早いので牽制・見せ技に使える。また、いままでのPP膝以外にも…

●連刀撃

という、新しい選択肢ができたので、利用価値があがった。水平手刀を繰り出すこの技は、しゃがみ状態に当ててよろめかすことが可能だ。



成功すれば、カマイタチだー!! Dゾーンで決めれば超威力!

●破突（はとつ）

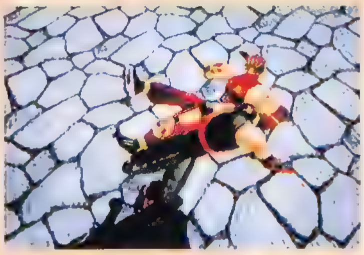
なんとハヤブサに"肘"ができてしまった。前回までの手刀がなつかしい。

●雷震撃

力強く一歩踏み込み、掌底を突き出す。ハヤブサにとっては貴重な単独打撃技だ。背後へ回ったあとなどに使える。

●天突き（あまつき）

斜め上方へ突き上げる、アッパー系の技。判定は上段で、よろめいているところへ当てれば浮かすことができる。激似技の神突きより隙が少ない。



ルチャはいってます、スイングDDT。メキシコ忍者か!?

●日輪脚

中段判定の浴びせ蹴りのような技。出は遅いが、ダウンを奪える。

●空旋刀

後ろ回転チョップというべきか、身を翻しての中段手刀攻撃だ。この技、単体で出していってもいいが、次の技を出すか出さないか、というだけで、かなり利用価値がある。

●破妖薙ぎ蹴り

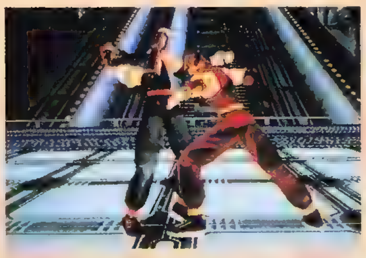
前の空旋刀からの連携技で、中段→中段という判定になる。この技のモーションそのものはただの中段蹴りだが、空旋刀→破妖薙ぎ蹴りの"→"の部分を時間差で出すことできるのが大きい。

●地滑り（じすべり）

足元を狙うスライディング系の技、というと聞こえはいいが、滑り込む直前に大きく跳びはねるので使い勝手はいまいち。

●裏陰狩旋脚

立ったポーズから突然後ろを向き、さりげなく足払いを出す技。出は早いが戻りが遅く、攻撃が途切れてしまう。



これが新技、蒼空斬刀。これこそチョップ。



こちらがPP⇨Pの連刀撃。チョップの嵐だ。見分けがつくか?

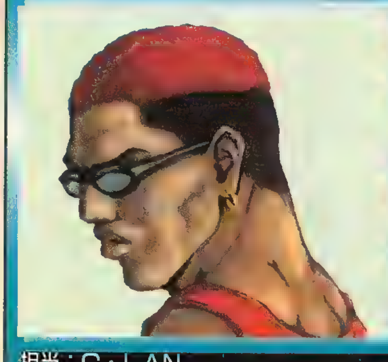
| 技名 | コマンド | 属性 |
|---|---|---|
| 破突 | ⇨P | 中段 |
| 雷震撃 | ⇨⇨P | 中段 |
| 天突 | ⬃P | 上段 |
| 日輪脚 | ⬃K | 中段 |
| 蒼空斬刀（新） | P+K | 上段 |
| 上段正拳突き | P | 上段 |
| 連弾 | PP | 上上 |
| 連刀撃（新） | PP⇨P | 上上中 |
| 空旋刀 | ⇦P | 中段 |
| 破妖薙ぎ蹴り | ⇦PK | 中中 |
| 地滑り | ⇨⇨K | 下段 |
| 裏影狩旋脚 | ⇨⇦K | 下段 |
| 落雷衝 | ⇩⬃⇦P+K | 上段投げ |
| 昇雷掌 | ⇦⬃⇩⬂⇨H+P+K | 上段投げ |
| 鎌鼬※ | (昇雷掌中) ⇩⬂⇨⬀⇧H+P | 派生 |
| 飯綱落とし※ | (鎌鼬中) ⇦⬁⇧⬀⇨⬂⇩H+K | 派生 |
| 地柳拳舞 | (敵Kに) ⇩H | 下段受け |
| 蹴撃獲投 | (敵中Kに) ⇩⬃⇦H | 中段受け |

地柳拳舞は背後の敵Pも同じコマンドで受けられます。

打撃技
つかみ技・受け技
投げ技
特殊行動

⇨:レバーを短く入れる
→:レバーを長く入れる
※:上の技からの派生
★:敵背後で
☆:敵のしゃがみ時
新:今回初公開の技

# 技も出揃い いよいよ本格始動



## ザック

担当：C・LAN

### 大幅に技数UP

前号までは開発途中ということもあって技数が少なかったザックだが、ここにきて技数が一気に増えた。

ザックはスキの小さい打撃技が多く、またこれらの技の連携も豊富なキャラだ。打撃で押しつつ浮かせ技のアッパーや投げなどを狙っていくキャラになりそうだ。

### 新技中心 固有技解説

**●スピニングヒールキック**
中段をなぎ払う回し蹴り。近距離でいきなり出す技ではないので使い方を考えたい。当たればダウンを奪える。

**●スピニングローキック**
下段を狙う回し蹴り。スピニングヒールキックの下段版である。やはりモーションは大きいものの、下段技なので使える技だ。

**●ツイスターアッパー**
わかりやすくいえば昇○拳。大きく伸び上がる中段のアッパーカットだ。当たればうれしい大技だが、足位置が八の字でないと空振りに終わる。

**●スウェイブロー**
文字通りスウェイしてからパンチを繰り出す。上体をそらすとはいえ少しだけなので、これで相手の技をスカすということはあまり期待できないかも。

**●バルカンライジングニー**
パンチ2発からの跳び膝蹴り。連続にはならない。

**●バルカンロースピン**
パンチ2発からスピニングローキックへ連携。当然連続ではないが、下段へ連携するので有効。

**●バルカンエルボー**
エルボーだが上段攻撃。つまり上段パンチの3連打。正位置のみ連続になる。

**●ジェノサイドラッシュ**
PP6P（バルカンエッジ）から中段蹴りに派生する。連続でつながるのは3つまで。

**●ブラッディラッシュ**
バルカンエッジからもう一発上段のエルボーを繰り出す4段の連携。こちらはジェノサイドラッシュと違ってすべて連続でつながる。地上でのコンボのメインになりそうな技だ。

**●アッパー（仮）**
当然ながらアッパーだ。カウンターヒットすれば浮かせることができる。浮かせたらブラッディラッシュなどで空中コンボにつなごう。大ダメージにつながる技だけに、積極的に狙っていきたい。

**●ヘル・スマッシュ**
アッパーからの連携。中段を2発出すことになるが、浮いてもヘル・スマッシュで拾ってくれないので、ノーマルヒット、あるいはガードされることを前提に使う必要がある技だ。

**●ヘブン・スマッシュ**
この技は、ヘル・スマッシュからさらにモーションの大きい中段パンチにつなぐコンビネーションで、ヘル・スマッシュ→ヘブン・スマッシュ間も連続にはならない。ゆえに今のところ謎の連携技となっている。

**●フライングニーキック**
モーションの大きい跳び膝蹴り。かなりバクチ性の高い技になりそうだ。

**●フェイクロール**
パンチを繰り出す振りをしつつ、何もせずにクルリと一回転する。特に技をスカしたりするわけでもなさそうだし、どんな使い方ができるのかは現在のところ未知数。他キャラにはない属性の技だけに、今後に注目したいところである。


ツイスターアッパーの八の字のときのみヒット。


バルカンライジングニー。PPからこの技に連携。


中段回し蹴りのスピニングヒールキック。


連続で最後までつながる。ブラッディラッシュだ。


謎の特殊行動、フェイクロール。どう使うか？

| 技名 | コマンド | 属性 |
|---|---|---|
| スピニングヒールキック | ⇩⇘⇨K | 中段 |
| スピニングローキック | H+K | 下段 |
| ツイスターアッパー | ⇩⇘⇨H+P+K | 中段 |
| スウェイブロー | ⇙P | 上段 |
| バルカンライジングニー | PPK | 上上上 |
| バルカンロースピン | PP⇩K | 上上下 |
| バルカンエルボー | PPP | 上上上 |
| バルカンエッジ | PP⇨P | 上上中 |
| ジェノサイドラッシュ | PP⇨PK | 上上中中 |
| ブラッディラッシュ | PP⇨PP | 上上中上 |
| ライジングヒールキック | ⇧K | 上段 |
| アッパー | ⇘P | 中段 |
| ヘルスマッシュ | ⇘P⇨P | 中中 |
| ヘブン・スマッシュ | ⇘P⇨PP | 中中中 |
| フライングニーキック | ⇨⇨P+K | 上段 |
| ゴッ・コーディー・カウ | ⇨⇦P+K | 上段投げ |
| パンチスルー | （敵Pに）⇩H | 下段受け |
| キックスルー | （敵Kに）⇩H | 下段受け |
| フェイクロール | ⇩⇘⇨H | — |

パンチスルー・キックスルーは背後の敵攻撃に同コマンドでつかめます。

| | |
|---|---|
| 打撃技 | →：レバーを短く入れる |
| つかみ技・受け技 | ➡：レバーを長く入れる |
| 投げ技 | ※：上の技からの派生 |
| 特殊行動 | ★：敵背後で |
| | ☆：敵のしゃがみ時 |
| | 新：今回初公開の技 |

## すばしっこい技が増えて連携も楽しくなったぞ

# ゲン・フー



担当：P・鈴木

| 技名 | コマンド | 属性 |
|---|---|---|
| 挑領 | ⬋P | 中段 |
| 虎抱頭（新） | ⬃P | 上段 |
| 旋風脚 | ⇧K | 上段 |
| 虎蹲山 | ⬂⬂P | 中段 |
| 弾腿 | ⬂K | 中段 |
| 蛇出洞 | ⬂KP | 中中 |
| 丹鳳朝陽（新） | ⬂P | 中段 |
| 虎蹲山（新） | ⬂P⬂P | 中中 |
| 鷹捉把 | ⇨⇦P | 中段 |
| 双把 | ⇨⇨P+K | 中段 |
| 斬捶 | ⇩P+K | 中段 |
| 鶏子栽肩 | ⇩P+K⇦⇨P | 中中 |
| 硬開三皇鎖 | ⇦⇩⬀P | 上段投げ |
| 心意把 | ↺H+P | 上段投げ |
| 虎擺尾 | ★H+P | 上段投げ |
| 龍調膀 | （敵中Kに）⇩⬁⇦H | 中段受け |
| 圧手 | ⇨ | 上段つかみ |
| 揪腿 | ⇨⇦H | 上段つかみ |
| 圧手 | ★⇨H | 上段つかみ |
| | ★⇨⇦H | |

打撃技
つかみ技・受け技
投げ技
特殊行動

⇨：レバーを短く入れる
➡：レバーを長く入れる
※：上の技からの派生
★：敵背後で
☆：敵のしゃがみ時
新：今回初公開の技

### 中段技ばんざい

次第に明らかになっていくじじいの技。一つ気づく大きな特徴、それは中段技ばかり、ということである。そしてそれぞれの技によって異なるのは出るまでの早さ。これは相手につかみを行われないようにするためと考えられる。じじい、楽しくなってきたぞ。

**●丹鳳朝陽・虎蹲山**

挑領のコマンドと間違えないように注意。下からすくい上げるようなパンチを出すこの技は、出るまでの早さも遅くなく、虎蹲山の存在もあって相手に手を出されにくい。単把とともに主力技となることだろう。

**●虎蹲山（単体）**

丹鳳朝陽の2発目に出せる技を単体で出すことができる。上からおおうようにパンチするこの技もスキが小さい。出るまでの時間差を計算して攻めに組みこめそうだ。

**●蛇出洞**

弾腿からつながる技。弾腿がノーマルヒットすれば連続ヒットさせることができる。弾腿のリーチも長く、カウンターヒットさせれば浮かせられる。ガードされたときのフォロー技としても最適な蛇出洞。フェイント効果も高いのでばれない程度に使っていこう。

**●双把**

出るまでが遅いので、そう連発できる技ではないが、威力が高いしリーチもあるので、遠距離からの導入に使える。安全に決めたいのであれば、雲閉日月把（投げ）の後に決めるのがおすすめだ。

**●鶏子栽肩**

手と足を同時に振り上げる一風変わった技、斬捶から頭突きを出す。モーションが珍しいため、うかつに手を出す相手にヒットさせられそうな感じの技だが、リーチが短めなので使う機会は低くなるかもしれない。

**●硬開三皇鎖**

三回技をたたきこむ投げ技。コマンドが少々難しいが、コマンドの最後が下方向でしかも投げ失敗ポーズが出ないため、投げかしゃがみⓅの自動選択を図っていくことができる。受けにまわっているときに地雷のように多数置いておこう。

そのほか、相手の上段攻撃をしゃがんでかわし、そのまま投げられるなどおもしろい使い方も考えられる。

**●心意把**

レバー1コマンドで投げを入力することができるため、とっさのときに出す技になる。相手をふきとばす距離もなかなかあり、追いうち攻撃もはいりそうだ。

**●圧手**

つかみ技。技が成功すると、相手を前につきとばす。ダメージは0で、この後に投げか攻撃の2択攻撃をするために使う。投げとうまく使いわけていこう。

**●揪腿**

これもつかみ技。成功するとダメージを与えることができる。確実にダメージを奪いたいときに使っていこう。一発逆転狙いのときは圧手を使う、などと考えながら使い分けていくとより一層じじい使いに近づける。

見ために強そうな虎抱頭や旋風脚もうまく使えればテクニカルに見せられる。地味な技の積み重ねで勝っていくのが基本となるじじいだから、大技も使いこなしていければ君もじじいマスターに近づくぞ。



挑領。丹鳳朝陽とは性質が異なることに注意。



蛇出洞。弾腿のみとうまく組みあわせていこう。



虎蹲山。単体で使うよりも連携として使うほうが増えそう。



鶏子栽肩。斬捶から連続ヒットしている点も見逃せない。



揪腿。ダメージは小さめだが、見た目にかっこいいぞ。



3D REAL SHOOTING GAME
KONAMI
ソーラーアサルト
SOLAR ASSAULT™
—— GRADIUS
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
グラディウス、新章突入。
SOLAR ASSAULT ——敵恒星型機動要塞を撃破せよ。
バクテリアン戦役の終焉、誰もが全宇宙に平和が訪れると信じた
しかし突如出現した恒星型の巨大な機動要塞が
周辺惑星群への侵略を開始、再び全宇宙は戦火に包まれた
惑星グラディウスとラティスは合同作戦（mission solar assult）を展開
ビックバイパーとロードブリティッシュ
そして最新鋭機アルビニアに出撃命令が下された
あのグラディウスが3Dポリゴンを駆使した、かつてないSTGとして復活
全宇宙の命運をかけた新たな戦いが、いま始まろうとしている
体感
可動筐体で
新登場！
666
573
SOLAR ASSAULT™ is an original product developed by KONAMI CO.,LTD.KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
画面は開発中のものです。 ※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更される場合がございます。ご了承ください。


KONAMI
ジーティーアイクラブ
GTI CLUB™
RALLY COTE D'AZUR
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
サイドブレーキターンO.K.!
KEEP THIS WAY
GO AHEAD
KEEP THIS WAY
・南仏の美しいリゾート都市を舞台に繰り広げられる超リアルでお洒落なレースゲーム。
・業界初!! "サイドブレーキ"操作によるクイックターンや、ドリフト走行を実現。
本格的なFF小型スポーティー車のリアルな操作を体感。
・近道、抜け道、何でもありの逃走レースモード。
" GTI CLUB™ " is an original product developed by KONAMI CO.,LTD.KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
コナミ株式会社
本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL 03-3432 5787

# 新会社設立。

# KCE名古屋

## 10月1日設立




■コナミ開発グループ（国内）

| | | |
|---|---|---|
| アミューズメント(AM)機器事業本部 | 神戸 | ：業務用ビデオゲーム，技術開発 |
| ゲーミング(GM)機器事業本部 | 神奈川 | ：業務用メダルおよび大型機器 |
| クリエイティブ プロダクツ(CP)事業部 | 東京/港区 | ：キャラクターグッズ，出版 |
| コナミコンピュータエンタテイメント ジャパン (KCEジャパン) | 東京/渋谷区 | ：PS，SS，N64，業務用，CG制作 |
| コナミコンピュータエンタテイメント 東京 (KCE東 京) | 東京/千代田区 | ：PS，SS |
| コナミコンピュータエンタテイメント 六本木 (KCE六本木) | 東京/港区 | ：業務用ビデオゲーム |
| コナミコンピュータエンタテイメント 大阪 (KCE大 阪) | 大阪 | ：N64，SFC，PS，SS |
| コナミコンピュータエンタテイメント 札幌 (KCE札 幌) | 札幌 | ：PS，SS，N64，ゲームボーイ |
| コナミコンピュータエンタテイメント 名古屋 (KCE名古屋) | 名古屋 | ：PS，SS，N64，パチンコ用CG&制御ソフト |
| コナミコンピュータゲームズ 青山 (KCG青 山) | 東京/港区 | ：ゲーム開発プロデュース |
| コナミミュージックエンタテイメント ( KME ) | 東京/渋谷区 | ：音楽CD，声優・アーティスト，イベント |



SPIシステム
第4弾!
RAIDEN FIGHTERS
ライデン・ファイターズ
2人同時プレイ
途中参加可能!
▶『雷電シリーズ』譲りのリアルなグラフィック!
▶性能の異なる5種類の自機から選択可能!
堂々新登場!
翼を休めるのはまだ早い!!
雷電シリーズの流れを汲む最新作が堂々新登場!
※画面写真は開発中の物です。
※この製品は「ガン・ドッグス」から上記名称に変更されました。
セイブ開発
〒101 東京都千代田区三崎町 2-20-1 TEL.03-3238-9169 FAX.03-3238-9187
© 1996 SEIBU KAIHATSU,INC.


ゲーマーは
臭覚がいい。
namco
あのナムコがゲームファンを対象として「極秘プロジェクト」を
京阪神地区で進めていることが判明した。
詳細を入手すべく、ナムコ営業企画部プロジェクト担当者A氏に取材を申し入れたが
具体的な内容に関しては㊙ということであり、
そのプロジェクトの実態は謎に包まれている…。
ナムコ 京阪神地区 極秘プロジェクト 第一弾!!
(仮称)ナムコゲームフリーク 会員大募集
ナムコでは、京阪神地区「極秘プロジェクト」の第一弾として、ナムコの会員組織"ナムコゲームフリーク会員"を募集します。
ゲームが好きで好きでたまらない方や、ゲームセンターをこよなく愛している方々のご応募をお待ちしています。
■会員となったお客様には?
まず……ナムコのお店やゲームに関する様々な情報が満載された会報誌をお送りします!
そして…会員の方に、ナムコ特製メンバーズグッズをプレゼント!
また……会員の方には、京阪神地区にX月X日に誕生する㊙施設のVIPルームの使用権を提供!!(㊙施設の詳細は、11月30日発売号のゲーメストでお知らせします!)
またまた…会員の皆様にはアドバイザースタッフとして、お店のイベント企画など、ナムコの様々な活動に参加できます!
■応募資格、応募方法
●京阪神地区にお住まいの高校生以上の方。
●官製ハガキに住所・氏名・年齢・性別・ご職業・電話番号・好きなゲーム(3つまで)、ナムコへのメッセージを書いて、下記へお送りください。
■送り先
住所 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ 営業企画部
「会員大募集」係まで
応募者多数の場合は抽選によりメンバーを決定します。
なお、メンバーの選定の発表は、会員証の発送をもってかえさせて頂きます。
応募締め切り:1996年11月30日(当日消印有効)

# 月オープン!!




〒101東京都千代田区神田神保町1-26

※マルゲ屋内神田店は、10月24日をもちまして、営業を終了いたしました。
皆様のご愛顧、誠にありがとうございました。

**マルゲ屋神保町本店**



## オープニングイベント

- ●11月2日(土) のんのん先生サイン会
- ●11月3日(日) バーチャファイター3大会
- ●11月4日(月) X-MEN vs ストリートファイター大会

## オープニングフェア 11月9日(土)〜11月24日(日)

- ●メルティポストカードプレゼント

# オープンだ！絶好調!!

## 応募要項

【勤務地】マルゲ屋仙台店（青葉区中央1丁目）※社員・アルバイト募集
マルゲ屋東京神保町本店（ゲームセンター内勤務）※社員・アルバイト募集
マルゲ屋福岡店（天神市内）※アルバイト募集
マルゲ屋横浜店（横浜市内）※社員募集

【応　募】履歴書（写貼）と詳しい職歴書をお送りください。選考のうえ、面接日をご連絡します。　※社員の面接は本社で、アルバイトの面接は現地で行います。
(面接時の交通費は全額支給)

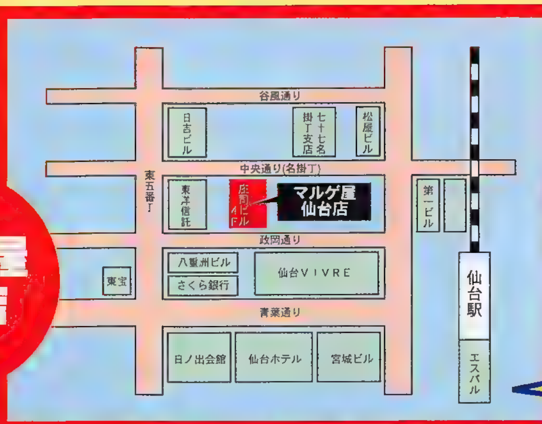
【送付先】株式会社マルゲ屋
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
ＴＥＬ　03-3293-9069　　担当/都築（つづき）まで

天下一ゲーマーの店
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

# ㋘屋仙台店12



**東北圏**の皆様、大変ながらくお待たせいたしました。5番目のマルゲ屋は**仙台**です！これで、またさらに大勢のみんなに会えるね♥
12月オープンに向けて、スタッフ一同、頑張っているところなので、もう少し待っててね！
(メルティより)




〒980仙台市青葉区中央1丁目8番22号庄司ビル4階

**マルゲ屋仙台店**

ゲーメストグッズはもちろん
マルゲ屋オリジナルグッズ
ザ・メルティブランド！！
同人誌も盛りだくさん！！
(同人誌の委託も受付中)

**キャサ夫と対戦!!**

# ㋘屋神保町本店

## マルゲ屋仙台店は12月オープン決定！そこで、社員・アルバイトを募集中!! マルゲ屋横浜店の社員も募集しています。 →

### マルゲ屋福岡店のオープンが、ちょっと延びました！

マルゲ屋福岡店のオープンがちょっと、ほんのちょーっと延びます。プロジェクトは着々と進行中なので、冬にはオープンできる予定です。楽しみにしてくれてるみんなには悪いんだけど、もう少し待っててね。
…というわけで、引き続きアルバイトは募集しています！

# アンケート大募集!!

# スト大賞



さあ、今年もゲーメスト大賞のシーズンがやってきた!このページをよく読んで投票してくれ!

今年もあと2カ月。もう気がつけばって感じだよな。1年っていうのはなんて早いんだろう…。

95年はオウム事件とか阪神大震災だとかあまりにもいろいろあった年だったんで、「んじゃ今年は?」と聞かれると、「北海道国道トンネル崩落事故」「君島スキャンダル」「アトランタオリンピック」「O-157」「選挙」「エヴァンゲリオン賛否両論な最終回」…あとは、「コギャル」だの「アムラー」なんてのもあったかな。

そうそう。あと忘れちゃいけないのがゲーメスト創刊10周年!ゲーメストEXPOなる大イベントも開催して、大いに盛り上がったよね(ついでに言うと、新声社設立から25周年でもあるのだ)。

ゲーメストが創刊して10年…ということは、ゲーメスト大賞ももちろん10回目!

ゲーメスト大賞っていうのは、前年の10月1日からその年の9月30日までに発売されたゲームの中から「これが一番面白かったよね」「このゲームが今年のナンバー1のふさわしい」ってのを読者のみんなから投票してもらって決めるというものだ。読者の票に対して、インカムデータなどを絡ませたり…ということはせず、純粋に「読者が決める」ってわけ。

「よっしゃー!じゃあ、いっちょ投票してやっか!」というキミ、このページをじっくり読んで、各賞の主旨を理解した上で投票してほしい。今年からハガキには切手を貼らずに投函できるように処理したので、気軽に投票できるはず。じっくり考えてね!

## ゲーメスト大賞

では、各賞の説明をしていこう。

まず、ゲーメスト大賞。リストにある対象ゲームの中から「これが一番!」というのを選んでほしい。「自分自身がものすごく大好き!」「今年一番ハマッた」というのももちろん重要だが、「ゲーメスト大賞という権威のある賞にふさわしいか?」という部分もじっくりと考えてみた上で決めてもらえるといいかな?とも思う。まあ、「これが好き!」っていう1つを選んでくれて構わないぞ。

下にある表は、過去のゲーメスト対象受賞作品。どんなゲームが大賞だったか…その歴史を振り返ってみると、1回から4回までは比較的いろんなジャンルが大賞だったかな、という印象があるけど、第5回からずっと対戦格闘ゲームだね。とくに第5回のストIIのときは、もう圧倒的なまでにストIIが独走。

去年は「バーチャファイター2」が受賞。未だに人気のあるバケモノゲームだ。今年も対戦格闘ゲームの中から大賞受賞作品が出そうではあるが、第5、6回と「ストII」「ストIIダッシュ」とシリーズ物が連続受賞したときのように「バーチャ3」がやってくるかどうか?カプコンやSNK、VF3以外のセガの格闘ゲームも黙ってはいないだろう。さあ、どうなる⁉

### 過去9年間の大賞受賞ゲームは…

| | |
|---|---|
| 第1回('87) | ダライアス(タイトー) |
| 第2回('88) | グラディウスII(コナミ) |
| 第3回('89) | テトリス(セガ) |
| 第4回('90) | ファイナルファイト(カプコン) |
| 第5回('91) | ストリートファイターII(カプコン) |
| 第6回('92) | ストリートファイターIIダッシュ(カプコン) |
| 第7回('93) | サムライスピリッツ(SNK) |
| 第8回('94) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(SNK) |
| 第9回('95) | バーチャファイター2(セガ) |



「ストII」以来の大ヒットとなった「バーチャ2」

# 第10回 読者が選ぶゲーメ




## ベストシューティングゲーム賞

第7回　戦国エース（彩京）
第8回　極上パロディウス（コナミ）
第9回　ツインビーヤッホー！（コナミ）

もうその名のとおり、シューティングゲームの中で今年度最高の1本を選んで投票だ。

ここ数年の傾向をみると、キャラクターの個性が強烈に出ているようなものが受賞している。今年度もコナミは「セクシーパロディウス」があるが、これ以外にも「バトルガレッガ」「蒼穹紅蓮隊」「レイストーム」「戦国ブレード」「ゲーム天国」「19XX」などなど、強者が揃っているだけに、まるでどうなるかわからんって感じ。

もちろん、マニアなシューティングファンなら見た目だけでなく「弾避けが熱い！」「このアイディア最高」というように一番熱いものを選んでほしい。シューティングはあんまりやらないからわからない…という人はムリして投票しなくていいぞ。



横画面タテシューの「ツインビーヤッホー！」

## ベスト対戦格闘ゲーム賞

第7回　サムライスピリッツ（SNK）
第8回　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNK）
第9回　バーチャファイター2（セガ）

ここ数年はこれを受賞するのと大賞を受賞するのがほとんど同じになってきた。

今年度のリストをみると、やはりセガ、カプコン、SNKがたくさん発売しているので、このへんから出てくるかな…という感じ。もちろん、これ以外のものも上位に食い込んできそうだ。

また、3DvS2Dの闘いも見どころかもしれない。最近はすっかりポリゴンな時代と言われているが、3Dでは表現できないような2Dならではの魅力も十分ある。

はっきりいって、編集部でも非常に予想しにくい。みんな個人的に好きなタイトルがいろいろありすぎて、1つに絞りきれないのも理由のようだが…。



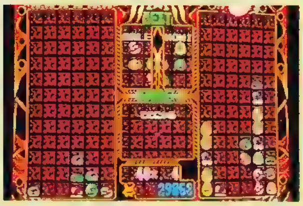

大賞と同じく、去年は「バーチャ2」が受賞。

## ベストアクションゲーム賞

第7回　ぷよぷよ（セガ／コンパイル）
第8回　エイリアンVSプレデター（カプコン）
第9回　ぷよぷよ通（セガ／コンパイル）

さて、このベストアクションゲーム賞は、シューティングと対戦格闘以外のゲームすべてが対象となっている。「大型筐体」「パズル」「ドライブ」「クイズ・パズル」など各種部門にわけようか、という話もあったが、とりあえず今年も例年どおりにすべてまとめた形にさせていただいた。このへん、読者のみんなも意見があったら聞かせてほしい。

と、そんなわけなので、今回もこの部門はどれがくるか…。パズルもアクションもドライブも今年度はそれなりに強いゲームが多かったので、はっきり言って、どうなるかまるで想像つかない。どのゲームが1位になるんだろ？



去年は「ぷよ通」。初代「ぷよぷよ」も第7回で受賞している。

## ベストグラフィック賞

第７回　餓狼伝説SPECIAL（SNK）
第８回　ヴァンパイア（カプコン）
第９回　バーチャファイター２（セガ）

これは、ビジュアルがすばらしい！すげーキレイ！今までにない斬新なグラフィックだーなんていうゲームに贈られる賞。

第8回の「ヴァンパイア」はその滑らかな動き、奇抜なキャラデザインが大いに評価され、去年の「バーチャ2」は言うまでもなくその美しいポリゴン技術に対して贈られたわけだ。

さて、今年はどうなるんだろうか？見た目に「うお〜、こりゃ今までにないCGだ―」っていうのはなかったけど、かなりいい感じなものは多かったと思う。それこそ、どのゲームが受賞してもおかしくないだろう。リストをよ〜く見て、ゲーム画面を1つ1つ思い出してほしい。



やたらとキレイなポリゴンだった「バーチャファイター２」

## ベストVGM賞

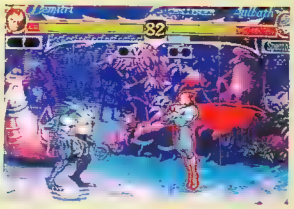
第７回　サムライスピリッツ（SNK）
第８回　ヴァンパイア（カプコン）
第９回　ヴァンパイアハンター（カプコン）

「あのゲームの効果音はよかったよなあ」「3面のBGM、もう最高だよね！」っていうゲーム、あるよね？

このベストVGM賞はサウンドがイカすーっていうゲームに対して贈られる賞として設定されている。

過去2回の結果をみると、カプコンのヴァンパイアシリーズが連続受賞している。これを止められるのは、どのゲーム、どのメーカーのものになるかな？

「音楽のことはよくわかんない」「ゲームセンターだとBGMはなかなか聞きにくい」なんてこともあるかと思うけど、それでもスカっとする効果音とか、この音ってすごく気持ちいいとか、そーゆーのってあるでしょ？それを選んでくれればいいのだ。



独特なカプコンサウンドが光る「ヴァンパイアハンター」。

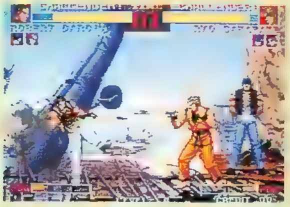
## ベスト演出賞

第７回　サムライスピリッツ（SNK）
第８回　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(SNK)
第９回　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(SNK)

昔は「ベストエンディング賞」というのがあって、それを発展させて、ゲーム全体の演出面を評価したものの賞に発展させたものがコレ。

「演出って何？」ってことなんだけど、どんな見せ方、どんな表現方法でゲームを盛り上げているか、ということだ。例えばKOFであればデモのかっこよさや3人ともKOしたときのホワイトアウト効果だったり…（個人的には「ダライアス外伝」のハデなボス攻撃&爆発がの演出が好きだったりするんだけど）。

これも言われてすぐにこのゲーム！って答えられるものじゃないと思う。1つ1つゲームそのものをじっくり思い出して、考えてみてほしい。ハガキのベスト演出部門のコメント欄には、具体的にどういった演出がよかったかも書いてくれるとうれしい。



全体的なノリがかっこいい「KOF95」

## ベストキャラクター賞

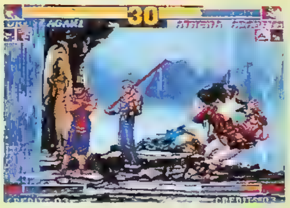
第７回　ナコルル（サムライスピリッツ）
第８回　こいつ（極上パロディウス）
第９回　八神庵（KOF'95）

ベストキャラクター賞は、その名のとおり「このキャラが好きじゃあ！」っていうのを3人まで選んで記入してほしい。

次ページの投票時の注意にも書いてあるげど、どのゲームのキャラなのか、はっきりわかるように書いてほしい。

例えば、ただ「カスミ」と書かれても、じつはいろんなゲームにカスミというキャラがいたりするんで、ゲーム名をちゃんと書くようにお願いしたいなー、と。

去年はギリギリまで庵と京が競っていて、結局「八神庵」が受賞。全体的にSNK系は強い！というのがこの賞の印象だけど、今年はどうなるかな？



女性ファンの心をつかみっぱなしの八神庵。

## 第10回ゲーメスト大賞に読者のみなさま

# 300名ご招待!

ということで、毎年授賞式には読者のみんなを招待しているんだけど、今年は会場が浜松町ニューピアホールという広い会場ということもあって、今まで以上にイベントっぽいアトラクションを用意する予定だ。

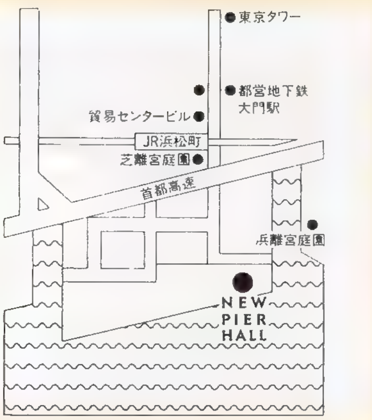
例えば、大賞ゲームのエキジビジョンマッチ。本誌ライターやメーカーの人と一緒にプレイできたりするようなものを企画中。基本的に各入賞作品の中から決めていきたいと思っているんで、これはもう当日までナイショー！

授賞式は12月8日（日）開催。場所はゲーメスト主催のゲーム大会でおなじみのニューピアホールだ（浜松町）。

受付開始が午後1時30分、開演は2時、終了時刻は午後6時半を予定しているぞー！




これは第８回ゲーメスト大賞授賞式の模様だ。




■日時：12月８日（日）　午後13時30分開場・午後２時開演　■場所：ニューピアホール　東京都港区海岸１-11-1　ニューピア竹橋タワー１階

| | | | |
|---|---|---|---|
| アクション（パズル、クイズドライブなども含む） | ① | クイズ彼女が?に着替えたら | アイマックス |
| | ② | ジグソーパラダイス | |
| | ③ | プリクラ大作戦 | アトラス |
| | ④ | オーバートップ | ADK |
| | ⑤ | 将棋の達人 | |
| | ⑥ | ビッグトーナメントゴルフ | SNK |
| | ⑦ | もうぢゃ | エトナ |
| | ⑧ | みる・きく・あそぶ Fido Dido 救Q BOX | カネコ |
| | ⑨ | D&D シャドー オーバー ミスタラ | カプコン |
| | ⑩ | クイズ七色ドリームス 虹色町の奇跡 | |
| | ⑪ | スーパーパズルファイターⅡX | |
| | ⑫ | ロックマン ザ・パワーバトル | |
| | ⑬ | ロックマン2 ザ・パワーファイターズ | |
| | ⑭ | クイズ ドレミファグランプリ2 | コナミ |
| | ⑮ | ジェットウェーブ | |
| | ⑯ | スラムダンク2 | |
| | ⑰ | だい好キッス | |
| | ⑱ | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | |
| | ⑲ | ハイパーアスリート | |
| | ⑳ | ビシバシチャンプ | |
| | ㉑ | ミッドナイトラン | |
| | ㉒ | ワインディングヒート | |
| | ㉓ | 実況パワフルプロ野球'96 | |
| | ㉔ | 進め！対戦ぱずるだま | |
| | ㉕ | ステークスウィナー2 | ザウルス |
| | ㉖ | フットサル | |
| | ㉗ | ロジックプロ | バンウェーブ |
| | ㉘ | カラオケクイズ イントロDONDON | サン電子 |
| | ㉙ | SUPER GT24tn | ジャレコ |
| | ㉚ | テトリスプラス | |
| | ㉛ | 戦球 | セイブ開発 |
| | ㉜ | 2度あることはサンドアール | セガ |
| | ㉝ | セガ マンクスTT | |
| | ㉞ | ウェーブランナー | |
| | ㉟ | セガツーリングカー・チャンピオンシップ | |
| | ㊱ | ダイナマイトベースボール | |
| | ㊲ | ダイナマイト刑事 | |
| | ㊳ | デカストリート | |
| | ㊴ | ファンキーヘッドボクサーズ | |
| | ㊵ | マジカル頭脳パワー | |
| | ㊶ | ねらってチュー | セタ |
| | ㊷ | SIDE BY SIDE | タイトー |
| | ㊸ | スーパーフットボールチャンプ | |
| | ㊹ | パズルボブル2X | |
| | ㊺ | バブルメモリーズ | |
| | ㊻ | ランディングギア | |
| | ㊼ | アニマル電脳アワー | データイースト |
| | ㊽ | エアウォーカーズ | |
| | ㊾ | スタジアムヒーロー'96 | |
| | ㊿ | ダンクドリーム'95 | |
| | 51 | まうすけのオジャマざわーるど | |
| | 52 | マジカルドロップ2 | |
| | 53 | でろーんごろごろ | テクモ |
| | 54 | メタルスラッグ | ナスカ |
| | 55 | アクアジェット | ナムコ |
| | 56 | アルペンサーファー | |
| | 57 | エースドライバー ビクトリーラップ | |
| | 58 | ダートダッシュ | |
| | 59 | タンクマニア | |
| | 60 | ナムコクラシックコレクションVOL.1 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 61 | ナムコクラシックコレクションVOL.2 | |
| | 62 | プライムゴールEX | |
| | 63 | プロップサイクル | |
| | 64 | 子育てクイズ マイエンジェル | |
| | 65 | BANG BANG BALL | バンプレスト |
| | 66 | ガーディアンズ | |
| | 67 | 隠忍-ONI- | |
| | 68 | ぱづり | |
| | 69 | ぷるるん | |
| | 70 | GOAL！GOAL！GOAL！ | ビスコ |
| | 71 | NEOドリフトアウト | |
| | 72 | グランドストライカー2 | ヒューマン |
| | 73 | 逆転！パズル番長 | フウキ |
| | 74 | キャノンダンサー | ミッチェル |
| | 75 | パル・キューブ | メトロ |
| シューティング | 76 | 19XX | カプコン |
| | 77 | セクシーパロディウス | コナミ |
| | 78 | 沙羅曼蛇2 | |
| | 79 | ゲーム天国 | ジャレコ |
| | 80 | 湾岸戦争 | |
| | 81 | カンブレードニューヨーク | セガ |
| | 82 | スカイターゲット | |
| | 83 | バーチャコップ2 | |
| | 84 | レイストーム | タイトー |
| | 85 | 逆鱗弾 | |
| | 86 | 究極タイガーⅡ | |
| | 87 | スカルファング | データイースト |
| | 88 | ゼビウス3D/G | ナムコ |
| | 89 | タイムクライシス | ナムコ |
| | 90 | アクウギャレット | バンプレスト |
| | 91 | 機動戦士ガンダム ファイナルシューティング | |
| | 92 | ストームブレード | ビスコ |
| | 93 | ソニックウィングス3 | ビデオシステム |
| | 94 | バトルガレッガ | ライジング/エイティング |
| | 95 | 蒼穹紅蓮隊 | |
| | 96 | 戦国ブレード | 彩京 |
| 対戦格闘 | 97 | 豪血寺外伝 最強伝説 | アトラス |
| | 98 | ニンジャマスターズ | ADK |
| | 99 | アート オブ ファイティング 龍虎の拳 外伝 | SNK |
| | 100 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | |
| | 101 | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | |
| | 102 | リアルバウト餓狼伝説 | |
| | 103 | 風雲スーパータッグバトル | |
| | 104 | X-MEN VS ストリートファイター | カプコン |
| | 105 | スターグラディエイター | |
| | 106 | ストリートファイターZERO2（ALPHA） | |
| | 107 | マーヴル・スーパーヒーローズ | |
| | 108 | 闘神伝2 | |
| | 109 | 神皇拳 | ザウルス |
| | 110 | ソニック・ザ・ファイターズ | セガ |
| | 111 | バーチャファイター3 | |
| | 112 | バーチャファイターキッズ | |
| | 113 | ファイティングバイパーズ | |
| | 114 | ラストブロンクス | |
| | 115 | 電脳戦機バーチャロン | |
| | 116 | サイキックフォース（EX） | タイトー |
| | 117 | ファイターズインパクト | |
| | 118 | マーブルコミックアベンジャーズ | データイースト |
| | 119 | 闘姫伝承 | テクモ |
| | 120 | ソウルエッジ（Ver.Ⅱ） | ナムコ |

## 票についての諸注意

対象機種をこのページの表の中から選んでもらう上で、いくつかの注意があるので、以下の6つをよく読んでほしい。

**①今号についている専用ハガキのみ受付**

投票は68ページについている専用投票ハガキのみで受け付ける（切手を貼る必要はないぞ。そのままポストに投函してくれ）。

**②ゲーム名は必ず番号で！**

投票ハガキの記入欄は、ゲーム名の頭に書いてある番号を書いてほしい。もちろん、ゲーム名も併記してもらっていいが、番号も必ずお願い！

**③キャラ名はゲーム名も！**

ベストキャラクター部門は、そのキャラが登場するゲーム名も必ず併記し、キャラ名のわからないものは「○面のボス直前に出てくる四角いヤツ」などわかりやすく表記してくれるとうれしいぞ。

**④ふさわしいゲームがない？**

その賞にふさわしいゲームはない！と判断した場合は、「なし」とはっきり書くように。各賞とも必ず投票する必要はないのだ。

**⑤対象ゲームは？**

'95年10月1日から'96年9月30日までに発売されたゲームを対象としている（ただし、ピンボールやエレメカ、麻雀などは含まれない）。

ロケテスト中やAMショー、AOUショーなどに出展されただけで未発売のものなども含まれないので注意。なお、前記の条件を満たしているのに表にないゲームがあれば、そのゲーム名を書いてほしい。

**⑥締切は？**

投票締切は、11月15日必着。

**⑦プレゼントは？**

応募者の中から抽選で50名様に特製テレカをプレゼント（発表は発送をもってかえさせていただきます）。

## 第10回を迎えるにあたって第11回に向けて…

今年で第10回となるゲーメスト大賞。例年のことなのだが「新たに賞を作ろうか？もうなくしてもいい賞はないか？」という話し合いを行った。

結果を先に言ってしまえば、ご覧のとおりここ数年と同じ。夜通しで話し合った結果、このようにさせてもらった。その会議の内容をダイジェストで書いてみると、

「ベストアクションを細分化するか？クイズ、パズル、ドライブ、大型筐体などにわけるか？」

「でも、ベストシューティングやベスト対戦格闘と同格な賞なのか？ジャンル別に賞を乱立させすぎて、権威そのものが薄れてしまうのではないか？」

「ベスト対戦格闘とは別にベスト対戦という部門を設けて、あらゆる対戦ゲームを網羅したようなものでいいか？」

「でも、対戦格闘の部門と同じ順位になるのでは？ベスト対戦部門では対戦格闘を外してしまうと、あまりにも寂しい賞になるのではないか？」

「しかし、今後きっといろんなタイプの（格闘以外の）対戦ゲームが出てくるはずだから、今のうちからこういう賞を設定しておくべきではないか？」

などなど、いろんな論議がかわされた。

とりあえず、今年は例年どおりとしたが、時代の流れにそって各賞は変更していっていいと思っている。読者のみんなはどのように考えているだろうか？あんな賞はいらない、こんな賞があったほうがいい、などあったら、その理由も一緒に投票ハガキの裏にでも書いておいてほしい。もちろん、普通にハガキや封書でもOKだ。読者が決める、読者が考える賞だしね！

# CON コンスポ SPO

PS 発売日 97年1月上旬予定 定価5800円(予価)

## 光の伝説、PSに降臨!

# レイストーム

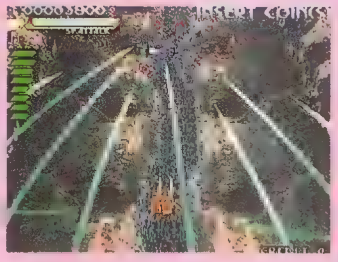
©TAITO CORP.1996

人を酔わせるビジュアルと、大迫力のポリゴンキャラが織りなす「レイストーム」が来年にはもう家庭でも遊べるのだ。

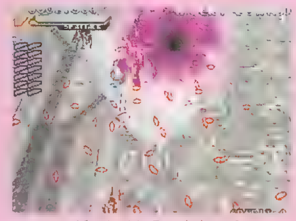
### すげえぞこの完成度!

このゲーメストでも現行で攻略をしているので、読者のみんなは『レイストーム』のことはよく知っているんじゃないかな? この究極のフルポリゴンシューティングが、なんと来年の1月にプレイステーションで発売されるのだ。

その完成度は、もうスゴすぎとしか言いようがないほど。レーザーはバシバシ飛び交うし、ボスキャラもグリグリと変形する。はっきりいってアーケード版のクオリティーそのまま。『ダライアス外伝』の移植度も高かったけど、このゲームはそれを上回る出来なのだ。これが5800円で買えるんだから、もうこれは買わなきゃソンだね!



見よこのビジュアルのスゴさを。これがPS版のクオリティーだ。



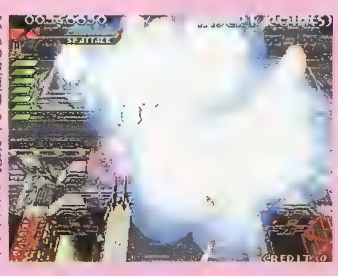
もちろんゲームの部分の出来はピカ一。

### この深さがレイストームなのだ

このゲームの特徴は、ステージに"空間"があるということだ。高低差があるので、キャラクターの立体感がすごく感じやすいのだ。



はるか下方からの激しい攻撃にキミは耐えることができるか?



ボムの破壊力も一級品。まさに"メギド(神の火)"の名にふさわしい。

### 飛びかえ!ロックオンレーザー

自機に搭載されている"ロックオンレーザー"。複数の敵を同時にロックオンして、マク○スのミサイルのように圧倒的物量で発射されるこのレーザーが、もうとにかくカッコイイしおもしろい。一度やったらやめられない!?












ロックオンで、ガンガン点数が稼げるぞ。










## PSレイストームの美しさを見よ!



ボスの巨大レーザーも、この通りバッチリ再現。



▲変形からの攻撃なども、実にスムーズではないか?

### ビジュアルが君をトリコに

映画のようなリアルさ、吸い込まれるような美しいビジュアル、まるで自分で操作していないのではないかと感じるほど。このゲームにビジュアルSTGの真骨頂を見た!

N64 任天堂 12月14日発売 9800円(税別)

## 今度は4人で対戦だ！

# マリオカート64

SFCで大人気だった『マリオカート』が64に登場!今度のバトルはさらにアツいぞ!!



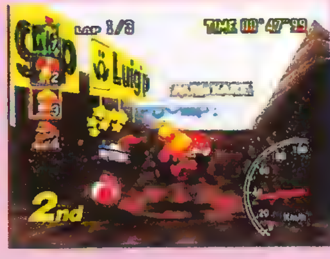
### ヒゲの紳士64でも大激走！

マリオやピーチ姫、クッパといったおなじみのキャラクターたちが、またまたカートで大激走！

SFCで発売され大好評だった『マリオカート』が、パワーアップして64に登場する。気になるモードは、8人のキャラでサーキットし、ドライバーズポイントを競うマリオGP。自己のベストタイム更新を目指すタイムアタック。4人まで同時プレイが可能となったVSモード。普段のレースとは違った戦いが楽しめるバトルモードの4つ。今作では、どんなレースが展開されるのか今から楽しみだね。




モードは全部で4つ。最初はどのモードで遊ぼうかな〜。




アップダウンもある今回の『マリオカート64』。

### 楽しさあふれる16のコース

今作でも、さまざまなコースがマリオたちを待ち受ける。コースは大きく4つのCUPに分類され、それぞれのCUPには4つのコースが用意されている。全部で16もコースがあるわけだが、今回はどんな仕掛けがコース上に施されているのだろうか。




全16コースを駆け抜ける。先頭でゴールを通過するのは…？

## スピンターン!!

白熱の4人同時プレイ!!おもしろさはもちろん、激しさも倍増！




### おもしろさ4倍 4人同時プレイ

4人同時プレイが可能な今作。ジャマしてジャマされて白熱のバトルが展開される！

コース上を機関車が！踏切では一旦停止…かな？







今回アイテムはこの虹色のボックスに入っているのだ。




キミは誰で走る?ヨッシー、クッパ?やっぱりマリオかな?

## ワリオも登場!!

『マリオカート64』には、新メンバーとしてマリオの永遠のライバル（?）ワリオとドンキーコングが加わった。マリオのジャマをすることを生きがいとするワリオ。果たしてその腕前のほどは…。また、SFC版とはマシンの性能に違いはあるのだろうか？



マリオカート

MARIO KART 64




# '97カレンダー

■七瀬葵、神崎らいむ、さいとうつかさ、矢野たくみ、桜瀬、あきよしよしあきらによるオール描き下ろし




| 97ネオジオギャルズカレンダー |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：SS-162 |

■主にストリートファイターとハンターのヒロンを収録。カプコン秘蔵のオフィシャルイラスト満載。




| 97カプコンギャルズカレンダー |
|---|
| 価格1800円　送料：E |
| 通販番号：C-122 |




| 97ときメモカレンダー |
|---|
| 価格2266円　送料：E |
| 通販番号：NT-01 |

■描き下ろしイラスト＆イベントミニシール付き

お待たせ！'97年はときメモにカプコン、ネオジオギャルスのカレンダー、これだけそろえばハッピーでニューなイヤーが君を待っているのは間違いなし!!（A2判・タテ・7枚綴り）

# VIDEO




バトルガレッガビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-27

※在庫僅少につき発送に時間がかかる場合がございます。




キンファイ'96、今年のゲーメスト大賞の候補の一つだろうこのタイトル。ビデオではゲーメストライターによる対戦画が充実している他、最強のキャラ紹介にも注目。ファンにはたまらない。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-29




ZERO2ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-25




ZERO2大会ビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-26




サイキックフォースビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-28

# GAMEST通信販売読者サービス部



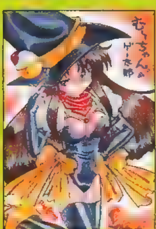

今回はかなり早めに原稿を書いているので、ちゃんと4枚載っかっているず…。

話は変わって、引っ越し時に出ると予想されるレア?アイテムを随時むーちゃんにハガキを送ってくれた皆さんに発送中。

## 今月のむーちゃん&ゲー太郎



（沖縄県　たぬきのおきもの君）
☆今度は変身呪文も考えてくれ。



（兵庫県　無限大君）
☆ラバーな感じがひ。髭Jのイチ押し（ここだけ髭Jが乱入ー）。




（群馬県　春夏秋冬君）
☆ふにゃふにゃほわわん。ゲー太郎はいずこ?



（広島県　タカアシ君）
☆新社屋の地下は㋘屋1階はゲーセン。冬休みにでも遊びにきてね。

さっきのつづき・ふざけんなこんなもん送ってきやがって！等のクレームは一切受け付けません。もらってやってね。載ったのにまだこねえという人はクレームのお便りをください。よろしく。

## MOUSE PAD!




| ラングリッサーIII　マウスパッド |
|---|
| 価格1800円　送料：D |
| 通販番号：MS-04 |

※11月上旬発売予定ですので発送まで今しばらくお待ち下さい。



プリクラ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-14



スーパープリクラ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-15

## Telephone Card

### ゲーメストテレカ









| ラングリッサー　パッケージテレカ | ラングリッサー　ポスターテレカ | ラングリッサー　デモテレカ |
|---|---|---|
| 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A |
| 通販番号：MS-01 | 通販番号：MS-02 | 通販番号：MS-03 |



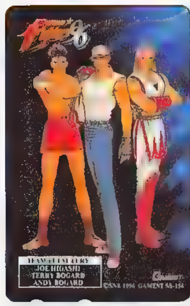

96主人公チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-153




96八神チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-160




96新・女性格闘家チームテレカ
価格1220円　送料：A
通販番号：SS-159







| 96餓狼伝説チームテレカ | 96龍虎チームテレカ |
|---|---|
| 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A |
| 通販番号：SS-154 | 通販番号：SS-155 |













| 96サイコソルジャーチームテレカ | 96キムチームテレカ | 96新・怒チームテレカ | 96ボスチームテレカ |
|---|---|---|---|
| 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A | 価格1200円　送料：A |
| 通販番号：SS-156 | 通販番号：SS-157 | 通販番号：SS-158 | 通販番号：SS-161 |

# GAMEST通信販売読者サービス部



## 卒業

| |
|---|
| 私立清華女子高等学校制服S |
| 価格30694円　送料：E |
| 通販番号:COS-C1067S |
| 私立清華女子高等学校制服M |
| 価格30694円　送料：E |
| 通販番号:COS-C1067M |
| 私立清華女子高等学校制服L |
| 価格30694円　送料：E |
| 通販番号：COS-C1067L |
| 私立清華女子高等学校制服XL |
| 価格30694円　送料：E |
| 通販番号:COS-C1067XL |



## さくら

| |
|---|
| さくらコスチュームS |
| 価格30694円　送料：E |
| 通販番号：COS-C1065S |
| さくらコスチュームM |
| 価格30694円　送料：E |
| 通販番号：COS-C1065M |
| さくらコスチュームL |
| 価格30694円　送料：E |
| 通販番号：COS-C1065L |



| |
|---|
| 格闘キャラクター用　手甲 |
| 価格3069円　送料：E |
| 通販番号：COS-C1063 |

## ときめきメモリアル

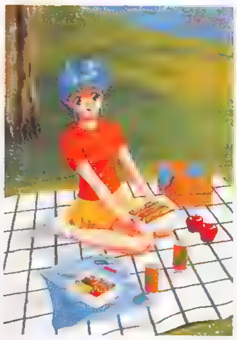
| |
|---|
| 藤崎詩織キャスト[パーティドレス]<br>通販番号：KAI-16 |
| 虹野沙希キャスト[エプロン]<br>通販番号：KAI-17 |
| 如月未緒キャスト[浴衣]<br>通販番号：KAI-19 |
| 朝日奈夕子キャスト[パーティドレス]<br>通販番号：KAI-20 |
| 価格4944円　送料：E |



先着100名
ピンズ
プレゼント

| |
|---|
| 虹野沙希フィギュアソフビ |
| 価格8034円　送料：E |
| 通販番号：KAI-20 |

### パズル



| |
|---|
| ときめきメモリアル・手作りサンド　500ピース |
| 価格2060円　送料：E |
| 通販番号：BE008 |



| |
|---|
| ときめきメモリアル・日曜日　500ピース |
| 価格2060円　送料：E |
| 通販番号：BE007 |



| |
|---|
| ときめきメモリアル　紐緒結奈　108ピース |
| 価格1030円　送料：E |
| 通販番号：BP638 |



| |
|---|
| ときめきメモリアル　清川望　108ピース |
| 価格1030円　送料：E |
| 通販番号：BP639 |



| |
|---|
| ときめきメモリアル　鏡魅羅　108ピース |
| 価格1030円　送料：E |
| 通販番号：BP640 |



| |
|---|
| ときめきメモリアル　館林見晴　108ピース |
| 価格1030円　送料：A |
| 通販番号：BP641 |

## サキエル



| |
|---|
| 新世記エヴァンゲリオン★No.3便徒TシャツM |
| 価格2575円　送料：E |
| 通販番号：COS-C1072M |
| 新世記エヴァンゲリオン★No.3便徒TシャツL |
| 価格2575円　送料：E |
| 通販番号：COS-C1072L |

■サキエルシルバーメタリックモチーフ付き
■Mは50、Lは100限定
■必ずお電話で在庫の確認をして下さい。

## エヴァンゲリオン



| |
|---|
| 第三新東京市立第壱中学校女子制服S |
| 価格35844円　送料：E |
| 通販番号:COS-C1066S |
| 第三新東京市立第壱中学校女子制服M |
| 価格35844円　送料：E |
| 通販番号:COS-C1066M |
| 第三新東京市立第壱中学校女子制服L |
| 価格35844円　送料：E |
| 通販番号：COS-C1066L |
| 第三新東京市立第壱中学校女子制服XL |
| 価格35844円　送料：E |
| 通販番号:COS-C1066XL |

## 読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

| 送料 | | | |
|---|---|---|---|
| A | 何個でも……100円 | D | 3個まで……200円<br>4個以上……400円 |
| B | 2個まで……100円<br>3個以上……200円 | E | 何個でも……500円 |
| | | F | 何個でも……800円 |
| C | 1個なら……200円<br>2個以上……400円 | G | 単品発送……800円 |
| | | H | 何個でも ……(サービス)無料 |

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：デビロット様テレカ1枚 ……100円(A)
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品) ……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着 ……500円(E)
極パロレポパ2冊 ……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

### ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点



②ゲレンジャーテレカ：20点



③吉崎観音テレカ：20点



④システム手帳：30点

⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

### 毒錆戦闘員の叫び



（毒錆瞬殺無音部隊 マウント踵スティガー）
☆ひゅ～う。織田祐二を語らせたら日本じゃあ二番目のマウントだ。最近は江角マキ子のナマ背中にムッシュムラムラ。ああもぉしんぼーたまらん!!ぐはーー

ウホッ！ついに新声社の移転が完了した(任務完了…)。わたくし柴電ほかのいる制作室は5Fへ。窓はでかいし日当たりも良いしでなかなかゴキゲンなフロアだ。新しいものはやっぱりいいよね。新しいと言えば、サビの新製品連中も活きのいいのが揃っているんで今すぐゲッチュー！サキエルTシャツは限定品だぞ！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

# 払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号 右詰めにご記入ください

00150-4 98420

金額

料金

加入者名 株式会社 新声社 DSB 30

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

| 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ※ | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

送料 円

払込人住所氏名 （郵便番号 ）住所・氏名はフリガナをふってください ※

（電話番号 － ）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

## 払込票兼受領証

口座番号 00150-4 98420 右詰めにご記入ください 通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

# ゲ屋瓦板

## 絶好調！東京店

ハーイ、どもーメルティでーす！東京内神田店の移転リニューアルもやっとで完了。これでより快適な空間を皆様に提供できるようになりました。スタッフのみんな、ご苦労さま♡これからは神保町本店をもっともっとご利用くださいね。それじゃ、オープニングイベントの興奮さめやらぬインフォメーション、ゴーー

**11月2日(土)神保町本店 のんのん先生サイン会**

ゲ屋フリークでメモラーな方はよーくご存じのあののんのん先生が首都圏で初サイン会を行います。ご希望の方は当日、のんのん先生の新刊本をお買いあげください。参加整理券をさしあげます。詳しくは神保町本店までお問い合わせください。

**11月16日(土)神保町本店 第7回MTG交流会**

今回の目玉は何といってもミラージュの日本語版。中旬入荷予定だからこまめにチェックしてほしいな。最新エキスパンションを使用したDCI公認のシールド戦。タイプI／IIやフリー対戦、ドラフト戦も予定しています。

**すごいよーコナミさん ディスクコレクションの巻**

さて、AMショーで衝撃のデビューを果たしたコナミの新プライズ機、「ディスクコレクション」。これはルーレットを止めて当たりが出たらときメモオリジナルシングルCDがもらえちゃうってナイスなマシン。この入荷がなんと11月15日に決定しました。最寄りのゲ屋をチェックするるー

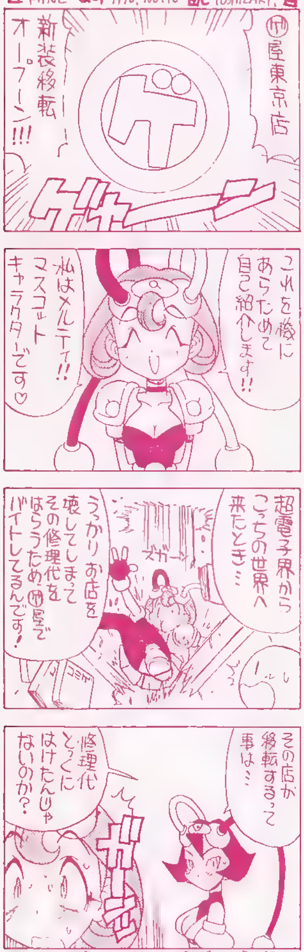
**予告！ 11月23日は…**

最後に一言。11月23日は東京店と名古屋店のオープン記念です。知ってた？詳しくは次号でーじゃね。

## 11月上半期のイベントスケジュール

| | | |
|---|---|---|
| 2日(土) | 東京 | のんのん先生サイン会 |
| | 大阪 | ナナメでマジック大会 |
| | 名古屋 | SNKラリー大会 |
| | 札幌 | KOF'96大会 |
| 3日(日) | 東京 | VF3大会 |
| | 大阪 | X-MEN VS SF大会 |
| | 名古屋 | スパIIX大会 |
| | 札幌 | X-MEN VS SF大会 |
| 4日(月) | 東京 | X-MEN VS SF大会 |
| | 大阪 | PS版メガチュード2096大会 |
| | 名古屋 | デッド オア アライブ大会 |
| | 札幌 | VF3大会 |
| 9日(土) | 東京 | ハンター大会(予定) |
| | 大阪 | クイズ大捜査網大会 |
| | 名古屋 | マーヴルSH大会 |
| | 札幌 | 天外魔境真伝大会 |
| 10日(日) | 東京 | ウォーザード大会(予定) |
| | 大阪 | PS版幻影闘技大会 |
| | 名古屋 | X-MEN VS SF大会 |
| | 札幌 | 侍魂大会 |

吉MINE崎 1996.NO.16 観 YOSHIZAKI.音



◆メルティは帰ってしまうのか!?緊迫の次号を待て!!



かゆいうま
¥400 発売中

## ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは2時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

11/30号 ゲームイベント 優先券

## ゲ屋推薦 CDコレクション



■RAY STORM
TZZL-0002 ¥2500（税込み）ソニーインターメディア

ゲーメスト誌上に広告が打たれ、ファンは大慌てのタイトーレーベルがついに始動！特にレイストームは前人気が高く、実際出来も極上。従来のタイトルに比べれば多少割高だが、ZUNTATAフリークは迷わずゲットしなきゃX。初回は出荷が少な目だから注意。なお、サイキックフォースも同日にリリース。絶対買いだね！

## 新商品ラインナップ

(10/15~11/1 価格はすべて税込み)

**CD**

発売中 サイキックフォース
▶ソニー ¥2500 ☆☆
RAY STORM
▶ソニー ¥2500 ☆☆
berteum／林原めぐみ
▶キング ¥3000 ★★★
11月21日 catchy（仮）／金月真美
▶キング ¥3000 ★★★
SMILE（仮）／丹下桜
▶キング ¥3000 ★
ツインビーパラダイス36
▶キング ¥3000 ★
MIDIPOWERプロ3
▶キング ¥3800 ★★
KOFDANCE TRAX
▶ポニー CD¥2500 ★★
LP¥1200 ★
DEAD OR ALIVE
▶ポニー ¥1500
侍魂 天草降臨
▶ポニー ¥1500 ★★★
X-MENVSストリートファイター
▶ビクター ¥2000 ★★★★

**VIDEO・LD**

11月中旬 レイストーム
▶新声社 未定

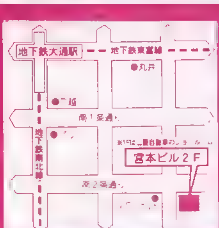
**ムック**

11月下旬 デッド オア アライブ
▶新声社 未定

**CS・CD-ROMその他**

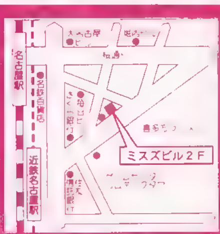
12月20日 うきうき弁当箱
▶コナミ ¥4800（別） ☆☆
年末 電脳戦機バーチャロン
▶セガサターン 未定

## ゲ屋札幌店 11月の定休日11日



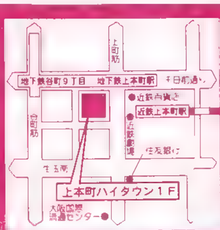

〒060 札幌市中央区南二条西1-1 宮本ビル2F
TEL 011-233-0239
営業時間 11:00~19:00

## ゲ屋名古屋店 11月の定休日11日



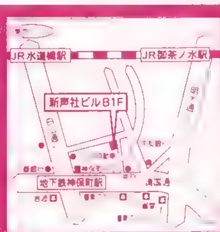

〒450 名古屋市中村区名駅4-4-19 ミスズビル2F
TEL 052-583-2970
営業時間 11:00~19:00

## ゲ屋大阪店 11月の定休日11日




〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119 うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-3348
営業時間 11:00~19:00

## ゲ屋東京店 11月の定休日11日




〒101 東京都千代田区神田神保町1-28
TEL 03-3293-9325
営業時間 11:00~19:00

夏のおもいで話、いろいろあった!?

# 新 モニターズリポート

担当:李に紅の蘭華が咲くならば、帝都よりもそっちが重要!㊟

**夏も終わったところで、モニター'Sの夏の思い出なんぞを一席。ほかにもゲーセンにまつわる話も演目に入ってるぞ。**

## 夏休み買いだし紀行

別に何かを買ってくるというものではなく、長期の休みを利用してどこかへ行ったときなどに見かけた、ゲーセンにまつわる思い出話を送ってきてもらった。まずは藤巻君のからのリポート。

### PART 1 ああっ修学旅行

「修学旅行に行ってきました。行き先は北海道!まずは1日目、札幌っス。夜に自由時間があり、友人とゲーセンへGO!「よっしゃー!札幌のバーチャロンポジティブを確かめてやるわ!!」だが、そんなオレたちを待っていたのは「ないっ!バーチャロンがない!!」という現実だった。

2日目、自主見学日。またゲーセンへGO!だがそこにもVRはなく、とあるジャンケンマシーンにてサリーちゃんのママ人形をGETし旅館へ。そこで見たものはストIIダッシュターボにレイフォースだった。「若い気功拳やスパコンがない、たまらねぇ!」という仲間を尻目にレイフォースで楽しむオレ。

3日目、昭和新山にある熊牧場へ。ゲームコーナーを発見!そこにはストIIダッシュ、バーチャ1、龍虎2、バカ殿まぁじゃんなど、そうそう見られないゲームの数々が。

続いて旅館では鉄拳2、ソウルエッジなどの隣にあったマイエンジェルに多数の人間がハマり、消灯前に帰らぬ人が出る。台の周りを10人以上の男が囲み、娘を育てている光景はなかなか恐ろしい。以上が土産話である。」

VR魂はどこへ行ったのやら、しかも最初に修学旅行と書いてなければ何をしに行ったのやらわからないあたりがまた…。次は豊田君の土産話。

### PART 2 ドキドキのひと夏

「ある日僕は友人Iと大阪のミナミまで出て遊んでいた。その帰り道に立ち寄ったゲーセンでそれは起こった。アーケードゲームコーナーは2F。入ってまず目に入ったのが、店員による手書きのポップ。「US版」と書かれていた。SFZ2アルファである。やるしかない。

だが、邪魔者がいる。連れではない。Iはさっきから僕の横にいる。その目はモニターのCPUアドンとプレイヤーBISONを見ている。そう、このベガが邪魔である。僕たちは通信対戦台の1P側に立っていて、反対側ではベガ使いがゲームを続けている。

「空くまで待つ」「OK」そのような会話のあと、台が空いた。その少しの時間もムダにせず、僕は技表を観察していた。「ベガはバイソン、豪鬼はアクマ。うむ同じだな」僕は「ストリートファイター・ザ・ムービー」を思い出した。

そして50円を投入し、技表の横の紙に目を走らせ隠しキャラ出現コマンドを慎重に入力。ザンギの上でカーソルが止まる。コマンドは成功。「これでストIIザンギが…」順調にCPUを倒す僕。しかし突然、「HERE COMES NEW CHALLENGER!」2P側は手慣れたスピードで「殺意の波動リュウ」を呼びだした。瞬獄殺まで使えるリュウ対オリコンもスパコンもないザンギ。「これはハメてもいいってことだ!」僕はそう思った。

数分後、ザンギの前でダウン回避もせずゆっくりと起きあがろうとするリュウを最後の一発がとらえる。生スクリュー。「K.O.」何だコイツてんで弱いな、と思ったそのとき台の向こうから「うわ、ハメやぁ…」と聞こえた。(うん、ハメだな)と心の中でつぶやく。しかし「こいつ、一ペン殺したろか」と聞こえてきた。…まずいな、ドキドキしてきた。

数十分後、店を出たとき、僕はケガはもちろん不愉快な気分でもなかった。心臓の高鳴りもすでにおさまっていた。あの2P側から流れてきたセリフはただの捨てゼリフだったのだ。彼が僕らにからんでくることはなかった。

こうして僕の夏の思い出がまた一つ追加された」

ドキドキの夏、君はハラハラが頭につくほうを体験したってわけだね。




とあるゲーセン物語といっても店名がないんじゃや、本当に某店というしかないけど。（作・大野君）

# こんな奴、見つけた

ゲーセンで見かけたツワモノなアイツ、変な奴など社会心理学に基づいて分析してみようというもの。んでは、さっそく。

「最近ではゲームの上手な女の子は珍しくも何ともなくなってしまいました。特にバーチャでは相当の功夫を積んだのか、アキラスペシャルも思いのままといった手強い娘が増えています。しかしそんな女の子たちにも不得手なジャンルというものが存在します。シューティングです。私が出会った数少ないシューター娘の話をしましょう。

ある日私は一人でダライアスⅡで遊んでいました。何とかクリアしてエンディングを見ながら一息ついていると、後ろでちょっとかわいらしい女の子が見ているではありませんか。「何だ、応援してくれたんだね。俺の勇姿を見てくれたかい？」なんて勝手なことを思っていたのですが、席を離れるなり入れ替わりで彼女がプレイ開始。「おいおい興味がわいたのはわかるけど、このゲーム君にはちょっと無理かなぁ」なんてまたまた勝手なことを考えつつも、後ろで応援することにしました。もちろんゲームオーバーになった彼女に対して、アドバイザーを装ってナンパすることが目的だったことは言うまでもありません。

ところが彼女、なかなかの腕前。只者ではないーと確信したのは対リーダインの芸術的避けでした。ついにラスボスのバイオストロングを撃破、ノーミスクリアしてしまったのです。スコアは私よりはるかに高得点…。彼女、エンディングも見ずにさっそうとマシンから降りてきたのですが、私は恥ずかしくて声なんてかけられませんでしたよ（小森君）」

ヨコシマ君ダライアスに散るといったところ（笑）。そういやゲーセンに来るなりSTG台にまっすぐ向かう娘の話はあまり聞かないなあ。ま、ゲームの上手下手は性別で決まるわけじゃないし、細指でなめらかに自機を操る娘というものなかなか絵になるかも。そのうち女の子ウケするSTGなんかが出るかもしれないな。

## EXPOよもやま話

「くぅーっー行けなかったぁ」「すみません、行ってません」という意見が割とかなりの数。

アンケートやEXPOパンフプレゼント応募のハガキにもあったのですが、やはり東京のみという開催が地方在住の方にはネックだったようで。がといってスタッフすべてが弊社の人間では地方での開催はちょっと…（汗）。

最後にゲーメストEXPO実行委員長から一言あるそうなのでどうぞ。

「GAMEST　EXPOにおいては、多数のご来場本当にどうもありがとうございました。

過去、現在、そして未来と、アーケードゲームの歴史、奥深さを思う存分体験してもらいたいという気持ちから実現したこのイベント、いかがだったでしょうか？オールドゲーマーから若いプレイヤーまで、幅広い層の人たちに楽しんでもらえて幸いでした。

また機会があれば、来られなかった人のためにもこのようなイベントを実行していきたいですね（山下浩志）」

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

**通販で本を買う人へ★**

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

# DOHJIN CORNER

選評：APAPA

残念なことだけど、ここに掲載された住所あてに、ダイレクトメール、不幸の手紙、いたずら手紙などが送られる場合があります。防止するのは難しいので、差出人氏名のない手紙は、受け取らないか、覚悟を持って開封しましょう。不幸の手紙は、僕あてに転送しちゃってください。

## 投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、12月14日発売号締め切りは11月5日、12月27日発売号締め切りは11月18日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

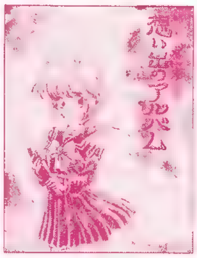
①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「2月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ(37文字以内)。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

## 同人誌紹介

値段は送料込みです

### 思い出のアルバム



渡鍋事務室&人生クソまみれ発行B5判オフ88頁表紙カラー。800円の無記名小為替+270円切手にて。

「ギャグとシリアスのギャップを楽しんでほしいです」

虹野沙希を主人公にした、ときメモリプレイ少女マンガ&ギャグ本。もう一歩、ペンの線など、画面細部の綺麗さを詰めよう。ネタの処理は、それがテーマとはいえ、この形ではやや自己満足気味。だが、かわいさで買える本。

（〒513 三重県鈴鹿市南玉垣町3057 渡部多美）

### くむくむ。

金星大国発行B5判オフ28頁表紙カラー。400円の無記名小為替+270円切手で。



「アテ子、レオナ、イオリのエディットチームおバカ本」

独特の空間に生きるアテナと、それに意気投合した（らしい）ぼ～っとしたレオナ。かわいくてヘンな本である。

（〒441-34 愛知県渥美郡田原町東鎌田18 廣中美保）

### 女性上位万歳



RAPTURE発行B5判オフ64頁表紙カラー。千円の無記名小為替+40円切手で。

「カプコン女性キャラ、特に歴代（？）春麗を愛する方へ」

春麗を中心に、モリガン、ローズ&さくら、キャミィ&泪泪と共演させた本。彼女たちが会ったなら、という話をキャラを生かして描いている。

（〒441-12 愛知県宝飯郡一宮町三河一宮郵便局私書箱6号「MEW」）

### APPLICANT




ウサギのみ猫のしっぽ発行A4判オフ44頁表紙&口絵カラー。900円の無記名小為替+270円切手にて。

「ソフィア、エリス、トレーシー、カオス中心本です。つよ～い『ソフィアおねえさま』が好きな方には超オススメ」

几帳面な画面作りが特徴のショートギャグ本。表紙の絵柄が好みなら買いましょう。

（〒558 大阪府大阪市住吉区庭井1-5-8 BASE 1-401 鈴木和美G係）

### お兄ちゃん大好き♡



きゃりあ発行B5判オフ28頁表紙カラー。400円の無記名小為替+270円切手で。

「エミリオがかわいくて愛しくてしょうがない方へ♡」

エミリオにメロメロになっていて、表紙が気に入ったら、この本でさらにハマりましょ。

（〒455 愛知県名古屋市港区辰巳町26-16 大藤荘3A 前田雅子）

### Delicacy




嶺山開花発行A5判オフ44頁表紙カラー。500円の無記名小為替+270円切手で。

「どこもかしこもバンばかり。バンをお好きな方へ」

バンが中心の、ショートギャグメイン本。ハニーもけっこう出張ってる。ちょっとツギハギな感があるが、それぞれ読ませるネタになってる。

（〒317 茨城県日立市城南町5-5-2 302 鯉沼方『嶺山』係）

### POLIGON COP



Key Shop発行B5判オフ40頁表紙2色。300円の無記名小為替+240円切手にて。

「探してもなかったので自分達で作ったバーチャコップ本」

レイジ&スマーティを追ったバーチャコップのギャグ本。彼らの生きている世界の広がりが感じられないのが残念だが、ギャグ自体は読める。

（〒003 北海道札幌市白石区平和通4丁目南3-15-1 01 渡部里奈）

### いま個々にある危機



Jちゃん文庫（仮）発行A5判オフ108頁表紙カラー。500円の無記名小為替+270円切手にて。

「アウトフォクシーズ本です。いまさらですがよろしく」

ダニー&デミVSイヴ、そして双子は新たな生活へ、という話。絵はまだ発展途上だけど、多い頁を使って、アクション、シリアス、ほのぼのと見せる。双子ファンならコレクションしておいて吉。

（〒275 千葉県習志野市秋津2-5-1-203 坂入香子）

### ファイト一発!!世界征服!!



ゴールデン・タイムズ発行B5判オフ48頁表紙カラー。800円の無記名小為替+270円切手にて。

「一応オールキャラ出てます」

構成のいいかげんさが弱点。テーマは散逸させないほうがよい。ウォン×ブラドが多めで、シリアス&ギャグ。16禁。

（〒355 埼玉県東松山市和泉町6-41 野口真由美）

### 色欲法華弾 7




カネコット発行B5判オフ84頁表紙2色。600円の無記名小為替+240円切手で。

「ハイプリエステス、フェイイエン女、ソフィーティア、D&Dのエルフ、サクラといったラインナップです」

技術的には発展途上だが、それを補って余りある情熱が印刷されている。18禁指定。

（〒461 愛知県名古屋市東区出来町1丁目10-11 金田方 カネコット『ゲ』係）

# 伝言板




# コミックマーケット51thカタログ予約受付中!!

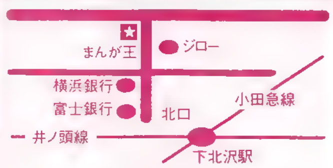
12月に東京ビックサイトでおこなわれるコミックマーケット51thのカタログの予約を受け付けます。入荷次第すぐに発送致します。配達は宅急便、代金引換です。料金はカタログ代の他に北海道、九州、沖縄の方はプラス1000円かかります。本州、四国の方はプラス800円になります。申し込みは氏名、住所だけでなく必ず電話番号をお願いします。

**八王子店**



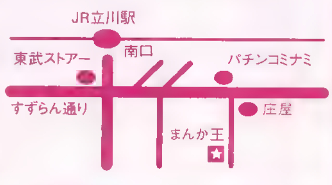

八王子市1-10 グランデハイツ TEL0426-45-9121

**下北沢店**




〒155世田谷区北沢2-30-13 TEL03-3481-8432

**立川店**




立川市柴崎町3-5-9 TEL0425-25-2178

**ぼくらの基本!私達の応用。**

**まんが王**

## お申し込み方法は4つございます

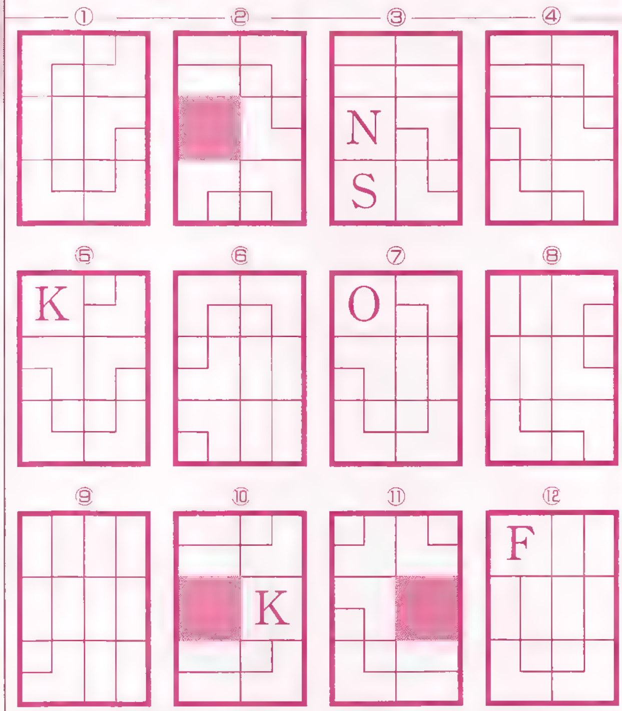
- **おハガキでは**必ず住所・氏名・電話番号と個数を明記の上、〒192東京都八王子東町1-10グランデハイツ1Fまで
- **お電話では、** 03-3481-8432 まんが王下北沢店まで
- **FAXでは、** 0426-60-8160 まんが王八王子店まで
- **電子メールでは** SPG00244@niftyserve.or.jpまで

よろしくお願いします

**営業時間10:00〜21:00　年中無休**

# 「LINKAGE パズル」

## LINKAGEパズル　問題




**出題：APAPA**

ずいぶん昔にやった『ステップアップ』パズル。リニューアルしているうちに、ぜんぜん違うタイプのパズルになりました。ちょっと複雑になっちゃったかな～？

## 解き方

今回は、12コのブロックを並べ替えてもらうパズルだ。

問題ブロックが12個並べてある。

これをこのまままくっつけて、8×9マスの形にしたと考えると、ブロック内の線がてんでばらばらで繋がっていない。そこでまずはこれをうまく並べ替えて、線が繋がるようにしてほしい。

すると疑問になるのは、どの文字とどの文字が繋がるのかということだが、これがちょっと難しい。

実は『SNK』の3文字が、それぞれ『KOF』の3文字のどれかと結び付けてあるのだが『SNK』から『KOF』に向かって線を辿って1マス進むごとに、AならB、BならCとアルファベットが進めてあるのだ。ちなみに、Zの次はAになりループしているぞ。

さて、この条件に合うように、なおかつブロック内の線がちゃんと繋がるようにブロックを並べてほしいのだが、実は12コのブロックのうち、3つだけが180度回転しているのだ。

そこで、今回解答として答えてもらうのは、どの番号のブロック（3つ）が回転していたか、だ。

解答がでたら、官製葉書の裏に解答を、住所、氏名、年齢、性別を表に書き込んで、11月15日必着で、〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　㈱新声社　ゲーメスト編集部『LINKAGEパズル』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、勇往邁進する5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題や、問題のアイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ、念のため。それじゃ、理力で解くのだっ!!

## 当選者発表

前回の『単語捜索』パズルの正答率は36％。正解者難易度アンケートはVH0％、H4％、N39％、E44％、VE9％、無回答4％と、ノーマル寄りイージーという結果。正解者限定集計だけど、正答率を考えると、やっぱりちょっと鵜呑みにはできないかもしれない。

解答は『サイキック』が11コ、『フォース』が10コ、『サイキックフォース』は14コ。ちなみに重ねて数えた25、24、14コという解答でも正解としておりますぞ。

それから、キャラ当てクイズは、ベラボーマンのわや姫でした。みんなわかったかな～？

### ◎当選者◎

PN　まやのやま君（東京都）
PN　井澤正貴君（大阪府）
PN　キチロー君（徳島県）
PN　テトリスの鬼君（愛媛県）
PN　いばらきぴーまん君（石川県）

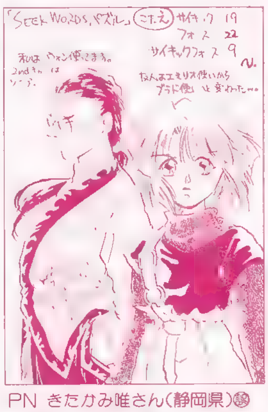
以上5名。正解者が少なかったせいか、常連さんの名前がまじってますな、おめでと～、ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

TSX君、メタスラのエンディング、2人プレイでのを見たか？　S・REM君、六芒星の指摘ごもっともでした、はい。ワタナベさん、フジヨシじゃねえの？　KEN＝NVL君、次は08と01のペン二種混合で描いてみましょう。まずのすし君、雨で濡れるハガキはめったにないけど裏に消印押されちゃうのはあるな。Mieさん、一文字抜けは……単なるミスにゃによよ。水無月雨琳さん、キースはともかく、サイフなんて数えないよ～に。眠多さん、載る可能性が減る覚悟なら色ペンを使うのもOKです。KNI君、掲載への道は茨の道でもあるのだ。ってわけで今回はこれまで。ではまた次回のパズルコーナーで会いましょ～。

## 今月の残念賞



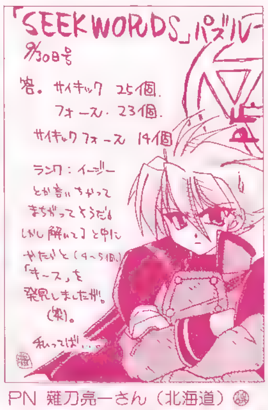

PN Mr.Mt君（神奈川県）
憂いのある面持ちのソニア。彼女は何を思い、何のために戦う？



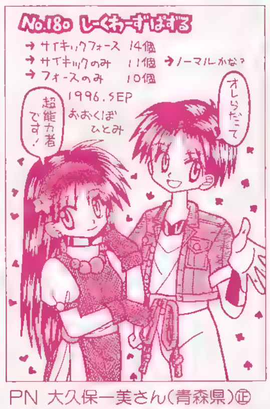

PN きたかみ唯さん（静岡県）
むむ、ぜんぜん足りないぞ。フォースにだけ力が入ってるけど。



PN 内海幹君（大阪府）
はい、これで正解です。解答時間は1時間だそうで、早い早い。




PN 薙刀亮一さん（北海道）
おや、フォースが一個足りませんぞ。力不足というわけですな。




PN 大久保一美さん（青森県）
乱入のサイキッカー2名。僕にはKOFも超能力戦に思えるぞ。

さて前号のパズルですが、解答で求められている『二重枠』がすっぽりと抜けていました。しかも、数字もひとつだけ間違っていたりします。これはAPAPAさんではなくこちらのミスです。本当にごめんなさい。ということで、求める解答は『キャラ名』のみとします。
どうしても完璧な解答をしたい人は、心眼を開いてみましょう。ほ～ら、『二重枠』が見えてきたりなんかしちゃったりして!!（©広川太一郎）

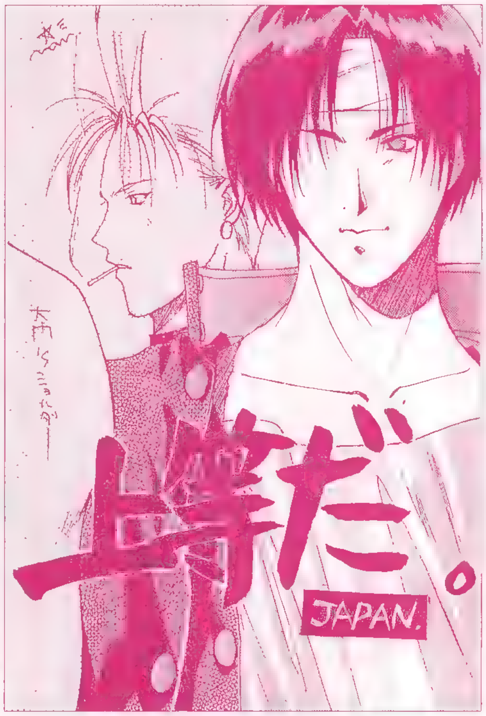
# K.O.F.'96大特集 第2弾

●今回のゲーメストワールドは、イラストありコスプレ ありの"読者投稿目白押し"のKOFだ！前号の特集で 投稿ページが少なかった分、読者にサービスしちゃいます

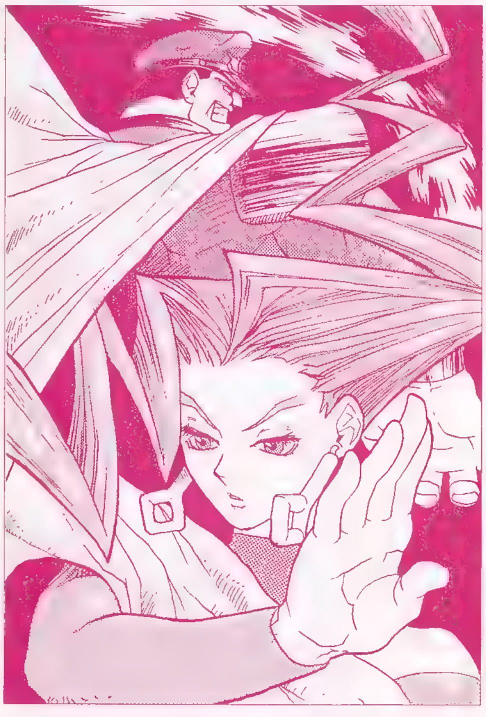
## 読者ハガキ満載！




（岩手県　きりゅうれかさん）




（茨城県　南蛮麺さん）



（埼玉県　景徳鎮さん）

**常時投稿募集中！**

■イラスト、文章、ゲームサイドストーリー、4コマ、ショートコミック、同人誌、コスプレPhotoなどを常時大募集！
詳しくはゲーメストワールドを見てね。

**あて先**
〒101 東京都千代田区神保町1-26（株）新声社
ゲーメストワールド「○○○」係
※○○○はコーナー名を書いてね
※詳しくはゲーメストワールドを見てね

## ワールドは投稿者が創る!!

(ワールド ruby: キミタチ)

# GAMEST WORLD ゲーメストワールド

VOL.12 ただいま発売中！
AB判 540円

⇑求人倍増！就職抜群！生徒の高度な作画力とマシーン技術に業界が注目！

# コンピューターゲーム科

## アニメ技術がゲーム制作に生きる

新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーション技術。開発マシーンはもちろん、作画技術はGデザイナーになるための重要な要素だ。



⬆PowerMAC9500での実習。チームを組んでゲーム開発実施。



⬆GATEWAY2000での実習。⬇PC9821での実習。








**現場でやっていることを授業で学ぶ！**

この学院はアニメーション技術の修得はもちろん、ＣＧ科ではソフト開発会社なみのマシーンや設備を整えている。また、先生方も現役のＧデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわしいぞ。いまはチームを組んでシューティングゲーム、ＲＰＧ、３Ｄアニメーション作品の制作をしているが、みんな夢中になって作品に取り組んでいます。この作品は、ぼくの最近作。ホントはメカものが得意なんです（コンピューターゲーム科２年・神田毅）

**体験入学実施中!!**

| | |
|---|---|
| 11月９日(土) | 12月14日(土) |
| １月18日(土) | ２月８日(土) |

**９年４月生　願書受付中**

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可➡日時をTELにて要予約。

97年度生・各科願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人　日本漫画家協会賛助会員・社団法人　日本映画テレビ技術協会々員・財団法人　日本視聴覚教育協会々員

# 東京アニメーター学院

〒101　東京都千代田区三崎町３－４－９　☎03(5276)１５１１㈹

入学案内書 [illegible]

# ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

## KONAMI 新型筐体 ウインディ29

(筐体12ボタンパネル使用)



通販価格￥232,000(税込)

初回￥21,588　￥20,900×11回
初回￥13,376　￥11,200×23回
初回￥10,464　￥ 8,000×35回

## SEGA ブラストシティ

(筐体12ボタンパネル使用)

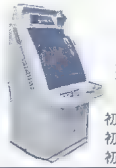


通販価格￥235,000(税込)

初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

## SEGA ブラストシティ+バーチャファイター2.1 組込

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥420,000(税込)

初回￥38,380　￥37,900×11回
初回￥21,360　￥20,400×23回
初回￥14,840　￥14,600×35回

## SEGA ブラストシティ SNK キングオブファイター96' 組込



通販価格￥402,000(税込)

初回￥36,468　￥36,300×11回
初回￥21,036　￥19,500×23回
初回￥16,804　￥13,900×35回

## SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格￥498,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ カート
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X−MEN (カート)

初回￥45,932　￥44,900×11回
初回￥25,064　￥24,200×23回
初回￥17,996　￥17,300×35回

## SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストZERO 2アルファーセット

通販価格￥379,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO2アルファ

初回￥34,636　￥34,200×11回
初回￥19,472　￥18,400×23回
初回￥16,008　￥13,100×35回

## SEGA ブラストシティ+TAITO F3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様)　通販価格￥448,000(税込)



F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)

初回￥41,232　￥40,400×11回
初回￥21,864　￥21,800×23回
初回￥18,396　￥15,500×35回

## SEGA ブラストシティ NAMCO ソウルエッジ NEW Ver セット

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥338,000(税込)

初回￥30,892　￥30,500×11回
初回￥17,582　￥16,400×23回
初回￥13,676　￥11,700×35回

## SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット

通販価格￥440,000(税込)



GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)

初回￥40,260　￥39,700×11回
初回￥21,720　￥21,400×23回
初回￥15,380　￥15,300×35回

## CAPCOM CPSⅡ ボードマスターセット

通販価格￥320,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバミスタラ(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X−MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス



初回￥28,980　￥28,900×11回
初回￥17,260　￥15,500×23回
初回￥12,140　￥11,100×35回

## SNK キングオブファイター96',ボードマスター セット

通販価格￥218,000(税込)



初回￥20,712　￥19,600×11回
初回￥10,824　￥10,600×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

## CAPCOM X-MEN VS ストリートファイター ボードマスター セット

通販価格￥266,000(税込)

ボードマスター
X-MEN VS ストリートファイター
CPSⅡマザーボード
CPSⅡ用ハーネス

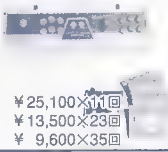


初回￥24,344　￥24,000×11回
初回￥13,988　￥12,900×23回
初回￥11,032　￥ 9,200×35回

## TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格￥278,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
ハーネス



初回￥25,252　￥25,100×11回
初回￥14,204　￥13,500×23回
初回￥12,056　￥ 9,600×35回

## KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格￥315,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ハーネス



初回￥29,060　￥28,400×11回
初回￥16,020　￥15,300×23回
初回￥12,880　￥10,900×35回

---

SEGA バーチャファイター3

☆いよいよ発売間近!!

予約受付中。もちろんローンの取扱もOK。

新品基板値引きOK!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。

☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

### CAPCOM

| | |
|---|---|
| ストZERO 2 アルファ (新品・カート) | 値引き有り |
| X-MENVSストリートファイター (新品・カート) | 値引き有り |
| ウォーザード (新品) | 予約受付中 |
| スターグラディエイター (新品 | 値引き有り |
| ロックマン2 (新品カート) | 値引き有り |
| ストZERO2 (カート) | 25,000 |
| ロックマン (新品 | 50,000 |
| 闘神伝2 | 45,000 |
| D&Dシャドー (カート) | 80,000 |
| 19XX (カート) | 50,000 |
| マーヴルスーパーヒーローズ (カート) | 35,000 |
| ストZERO (カート) | 10,000 |
| ヴァンパイアハンター (カート) | 15,000 |
| X-MEN (カート) | 20,000 |
| パワードギア (カート) | 30,000 |
| トップシークレット | 42,000 |
| ブラックドラゴン | 25,000 |
| 1943 | 12,000 |
| 戦場の狼 | 10,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | 25,000 |
| ラストデュエル | 18,000 |
| 殿様の野望2 | 10,000 |
| 殿様の野望 | 4,000 |
| 天地を喰らうⅡ | 25,000 |

### KONAMI

| | |
|---|---|
| ときめきメモリアル対戦ぱずる玉 | 128,000 |
| 沙羅曼蛇2 | 50,000 |
| スラムダンク2 | 95,000 |
| スラムダンク | 25,000 |
| 究極戦隊ダダンダーン | 48,000 |
| グラディウスⅡ | 40,000 |
| ゼクセクス | 36,000 |
| クライムファイター | 15,000 |
| タートルズ スーパー亀忍者 | 8,000 |
| GXマザーボード | 40,000 |
| セクシーパロディウス | 50,000 |
| 対戦ぱずる玉 | 43,000 |
| 極上パロディウス | 45,000 |
| 出たな ツインビー | 18,000 |
| タイムパイロット84' | 20,000 |
| サンダークロス | 25,000 |
| プレミアサッカー | 12,000 |
| ピットファイター | 12,000 |
| ファイナライザー | 12,000 |
| サプライズアタック | 5,000 |

### NAMCO

| | |
|---|---|
| ダンシング・アイ (新品) | 168,000 |
| ソウルエッジ NEW Ver | 75,000 |
| ゼビウス3D/G | 50,000 |
| クラシックコレクション2 (新品) | 75,000 |
| クラシックコレクション1 | 25,000 |
| トイポップ | 68,000 |
| グロブダー | 68,000 |
| ピストル大名の冒険 | 20,000 |
| ワルキューレの伝説 | 68,000 |
| ドルアーガの塔 | 75,000 |
| リブルラブル | 45,000 |
| マッピー | 42,000 |
| パックランド | 70,000 |
| パック&パル | 45,000 |
| アウトフォクシーズ | 35,000 |
| バラデューク | 38,000 |
| ディグダグ | 30,000 |
| ゼビウス | 28,000 |
| モトス | 70,000 |
| ニューラリーX | 65,000 |
| ワンダーモモ | 80,000 |
| ドラゴンスピリッツ | 60,000 |
| ギャラクシアン | 35,000 |
| スーパーワールドスタジアム95' | 15,000 |
| スプラッターハウス (ロム) | 25,000 |

### TAITO

| | |
|---|---|
| ファイターズインパクト (新品 | 190,000 |
| まじかるでーと (新品) | 値引き有り |
| レイストーム (新品) | 190,000 |
| サイキックフォース | 120,000 |
| ゲキリンダン (新品・ロム) | 10,000 |
| パズルボブル2 (ロム) | 23,000 |
| ダライアス外伝 (ロム) | 28,000 |
| エレベーターアクションリターンズ (ロム) | 30,000 |
| あっかんべえだー (ロム) | 15,000 |
| バブルシンフォニー (ロム) | 10,000 |
| カイザーナックル (ロム) | 3,000 |
| レイフォース | 88,000 |
| ルナレスキュー (白黒) | 55,000 |
| アルペンスキー | 50,000 |
| インベーダー (カラー) | 50,000 |
| カブキZ | 15,000 |
| パズルボブル | 15,000 |
| バブルボブル | 32,000 |
| ハーレーズコメット | 15,000 |
| フロントライン | 30,000 |
| サイレントドラゴン | 15,000 |
| ニンジャキッズ | 12,000 |
| 中華大仙 | 8,000 |
| 地獄めぐり | 10,000 |
| 究極タイガー | 10,000 |

### SEGA

| | |
|---|---|
| 蒼穹紅蓮隊 (新品) | 値引き有り |
| バーチャファイター3 | 予約受付中 |
| ソニック・ザ・ファイターズ | 200,000 |
| バーチャーファイターKIDS | 80,000 |
| ファイティングバイパーズ (音声アンプ付、配線済 | 150,000 |
| バーチャーファイター2 (音声アンプ付、配線済 | 100,000 |
| ペンゴ純正 | 60,000 |
| ファイナルアーチ | 60,000 |
| バーチャファイターリミックス | 57,000 |
| ばくばくアニマル | 55,000 |
| 上海 万里の長城 | 75,000 |
| ドラゴンボールZ VRVS | 25,000 |
| アッポー | 22,000 |
| 青春スキャンダル | 30,000 |
| テディボーイブルース | 42,000 |
| ピットフォール2 | 45,000 |
| モンスターランド | 22,000 |
| サンダーフォースAC | 18,000 |
| DDクルー | 8,000 |
| ぷよぷよ | 12,000 |
| ぷよぷよ通 | 15,000 |

### DECO

| | |
|---|---|
| ダンクドリーム95 (新品) | 40,000 |
| マジカルドロップ | 15,000 |
| クルドバスター | 15,000 |
| デスブレイド | 10,000 |
| バックファイヤー | 45,000 |

### IREM

| | |
|---|---|
| アールタイプ レオ | 28,000 |
| フック | 25,000 |
| 四川省2 | 10,000 |
| ボンバーマン | 10,000 |
| ぐっすんおよよ | 10,000 |
| 迷宮島 | 10,000 |
| サンダーブラスター | 12,000 |
| 大工の源さん | 6,000 |

### BANPRESTO

| | |
|---|---|
| セーラームーン | 50,000 |
| スーパースラムズ | 42,000 |
| ウルトラ警備隊 | 25,000 |
| アルチメイトテニス | 12,000 |
| SDガンダム サイコサラマンダー | 4,000 |
| マクロス | 15,000 |

### SNK

| | |
|---|---|
| ステークスウィナー2 (新品 | 値引き有り |
| サムスピ天草降臨 | 値引き有り |
| キングオブファイター96' (新品) | 値引き有り |
| MV-1A (新品) | 48,000 |
| MV-1F | 20,000 |
| 怒Ⅲ (純正・新品ループレバー付) | 70,000 |
| キングオブファイター95' | 15,000 |
| ソニックウイングス3 | 10,000 |

### ATLUS

| | |
|---|---|
| ブレイゾン | 10,000 |
| 豪血寺外伝 最強伝説 | 35,000 |
| 豪血寺一族 | 10,000 |

### その他

| | |
|---|---|
| デッド・オア・ライブ (新品 | 予約受付中 |
| 戦国ブレード | 80,000 |
| ストライカーズ1945 | 75,000 |
| ジャッキーチェン | 45,000 |
| バイパーフェイズワンNEW.ver | 45,000 |
| パング3 | 25,000 |
| ライデン | 20,000 |
| 上海Ⅲ | 35,000 |
| ワールドラリー | 28,000 |
| レモンエンジェル | 20,000 |





# 有限会社 哲信クリエイト

〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00〜21:00


### ●お支払い方法●

●銀行振込 …… 入金確認即商品発送
●コレクトサービス …… 商品代引サービス

振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322

イラスト大特集なのだ!!

# 対戦アイランド

がが一ん！今回はやけにスペースが狭い！ってことで、イラスト関係を中心にまとめてみました。

案内役：むねたつ

いろいろとやりたいネタはあったんだが、スペースの都合で次号以降でやることにした。今回はイラストをドドーンと紹介しよう。なかなか濃いのが多いぞ。

えっと、ここで1つ注意を。一応、ここは「対戦アイランド」というコーナーなんで、対戦ゲームに関するおたよりなら何でもOKなんだけど、どうも最近、「古いシューティングが置いてあるゲーセン知りませんか?」なんつーハガキも増えてきている。ちょっとこのコーナーでは扱えないので、注意してほしい！




(岐阜県　虎澤直樹君)
★まあ、気持ちはわからんでもないけど、ほどほどにね。




(千葉県　ROBOCHOP君)
★そりゃさくらと一緒に闘えると思うよな、普通。




(東京都　宇坪宏幸君)
★「わくわく7」、もうすぐ発売です。次号以降で詳細を発表だそうっす。



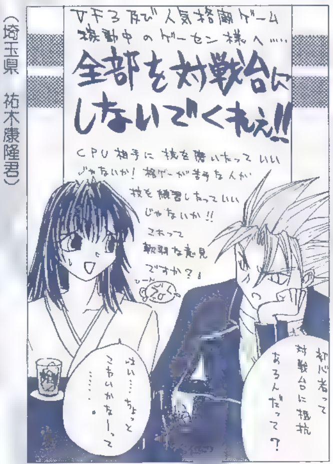

(福岡県　CAN-CHAN君)
★お、確かにこのイラストを見るとSセガールだ。そう思うとゲームのほうもそう思えてしまう…。



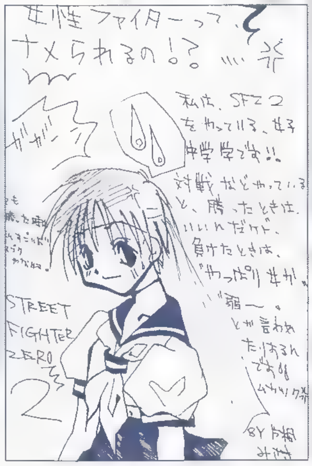

(神奈川県　ももいろふらみんぐサン)
★対戦台の向こうで笑い声とか聞こえるとなんかスゴく気になるよね。自分が笑われているみたいで…。




(東京都　龍のたまごサン)
★ボクもこーゆー経験あるな。編集部でもよくある(笑)。




(埼玉県　祐木康隆君)
★1人でできるような台でCPU相手に練習したいよね。もちろん、CPUイージー設定で。




(和歌山県　片桐御前サン)
★前号で女性プレイヤーの叫びを特集した。これは男性の意識に問題あるんじゃないかなあ、やっぱ。

## レッツゲーセン!

**「ぷよで熱いとこ知りませんか?」の回答**

「○○が置いてある店、知りませんか?」に多数の回答ありがとう。

**ぷよ通なら秋葉原のハイテクランド**

★ぷよ通の対戦台は、秋葉原のセガゲーセンにあります。私の知る限り、メガロを2台使った対戦台などはココでしか見られません。レベルの高さは折り紙つきで、大連鎖同士の相殺合戦などザラです。「ぷよらー」の数こそ少ないものの、週末の夕方は熱い対戦が繰り広げられています。ところで「ぱずるだま」の熱い場所ってないんでしょうか?
(東京都　なかやん君)

**サイバーボッツ秋葉原か上野**

★9月30日号に出ていたサイバーボッツのあるゲーセンですが、秋葉原のタワーという名前のゲーセンにある!(3Fか4F)。(駅のすぐとなりの)駐車場付近にあるからわかるはずです。
(東京都　パイがいっぱい君)

★サイバーボッツとスーパーマッスルボマーを探している人、サイバーボッツは上野のセガアミューズメントにあります。場所は京成上野駅のすぐ近くです。スーパーマッスルは京成千住大橋駅にある「キャラバン」というゲーセンにあります(もしかしたら掲載されるころにはないかも)。
(東京都　鈴木則康君)

☆ということで、取り急ぎ回答編まで。

こんな台があるゲーセン知らない?とか、「ここの対戦の盛り上がりは半端じゃないぞ~!」とか、いろいろ募集中!おたより待ってるぞい!

## 募集中

ということで、引き続き以下のネタを募集している。みんなでこのコーナーを盛り上げていこう!

●おたより&イラスト
対戦ゲームに関することなら、どんなことでも。キミが普段から思っていること、あんなことがあった…などなど、どんなことでもいい。もちろん、イラストでもOK。

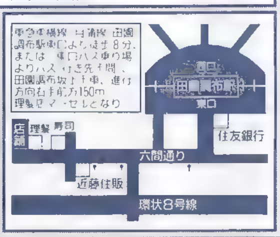
●レッツ　ゲーセン!
「一緒にゲーセンに行こうよ!」とか「×××というゲーセンでは、今でも○○の対戦が盛り上がっているよ」「△△△が置いてあるゲーセンを知りませんか?」でもいい。
また、ゲームセンターからの情報も募集。「×月○日ぐらいから×××を対戦台にします」とか「○○○の大会します」などという耳寄りな情報を送ってきてください(ゲーセンのイベント情報の場合は、最低1カ月半前までにお願いします)。

●みんなで悩もう&答えましょう
いわゆるQ&Aコーナー。もちろん、編集部のほうでもお答えするが、みんなからも「いや、オレはこう思うな」という読者からの意見があれば、もうバリバリほしい。

## <宛先>

**〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社 ゲーメスト編集部「対戦アイランド」係**





本誌10月30日号インフォメーションで紹介した「マーヴルコミックスアート」の記事中で発売元の表記に誤りがありました。発売元は小学館プロダクションです。読者の皆様並びに関係者の方々にお詫びするとともに訂正いたします。

# 行って体験、遊んで興奮 新宿ジョイポリスオープン！

10月4日、JR新宿駅新南口に鳴り物いりでOPENした「タカシマヤ　タイムズスクエア」。

各方面で話題になっているけど同施設レジャー部門の中核を担っているのが、これから紹介する「新宿ジョイポリス」なんだ。

「新宿ジョイポリス」のテーマ・コンセプトは「弾けるフィールド」。これは気の合う仲間や、ときには全然知らない人まで一緒に打ち解け、弾けることができるという工夫を随所におりこんであるという意味なんだ。


かわいいおねーさんの後ろに建っているのがメディアタワー。

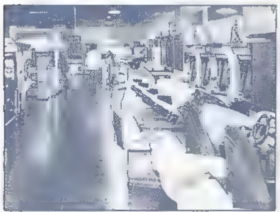
11Fから中に入るとメディアタワーと呼ばれる象徴的なデジタルオブジェを中心に、ファーストインプレッションと呼ばれるゾーンが展開する。2機のアトラクションとゲームコーナー、インフォメーションセンター等新宿ジョイポリスの核となる部分だ。

先に進むとイエローを基調にした明るい感じのウォームアップゾーンが出現。その名の通りスポーツ&カーニバルな体を動かすアトラクションが目白押し。テレビでおなじみ電気イライラ棒をモデルにした「ショッキングメイズ」やプレイヤーの総合運動能力を測定してくれる「スーパーランキング」等運動不足ぎみで腹出てる君も引っ込むかも？


セガラリー　スペシャルステージは実車に乗り込むぞ。

エスカレーターで10Fに降りるとヒートアップゾーンに突入だ。ウォームアップゾーンで仲間と親感を深めたら「ミッションQ」という名の対戦型レーザーガンシューティングアトラクションで協力プレイだ。ここにはアーケードゲームも数多く設置してありバーチャ3等が楽しめるぞ。

最後のゾーンはクールダウン。熱くなったハートを落ち着かせるために青を基調にしたムードづくりがなされている。メダルゲームやアトラクションも心理テスト美術館、身の毛もよだつホラーハウス等どちらかというと大人向けの雰囲気が漂っていていい感じだぞ。

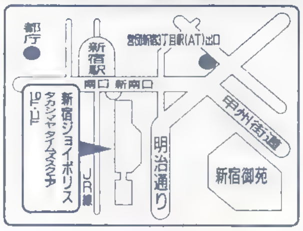

ゲームコーナーはバーチャ3をはじめ最新ゲームが充実。

●新宿ジョイポリス
●場所　東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2　タカシマヤタイムズスクエア　10・11F
●営業時間　10：00～24：00（最終入場23：15）
●問い合わせ　03-5361-3040（代表）

**入場・アトラクション料金**

| | 大人 高校生以上 15歳以上 | 小人 小・中学生 7歳～14歳 |
|---|---|---|
| ジョイセット7券（入場+7アトラクション） | ¥3,200（¥4,600相当） | ¥3,100（¥4,400相当） |
| ジョイセット5券（入場+5アトラクション） | ¥2,600（¥3,400相当） | ¥2,500（¥3,200相当） |
| 入場券 | ¥300 | ¥100 |

**アクセス**




CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

## 一押し PUSH たまには芝居を見るのもいいかも…
## 劇団T・Bワンスモア公演「ALONE AGAIN」情報

前号でもチラッと紹介したのでご存じの方もいるかもしれないが、ときめきメモリアル詩織ちゃんの声でおなじみの金月真美をはじめとして、難波圭一、井上和彦など、そうそうたる豪華声優陣が出演する劇団T・Bワンスモア（シアトル・ベース・ワンスモア）の第8回公演「ALONE AGAIN」が、このゲーメストの発売日となる10月30日（水）から11月4日（月）までの5日間、新宿スペース107（新宿駅西口より徒歩1分）にて行われる。

人はいつでも孤独な生き物。だけど、人は誰かとのふれあいの中で常に生きている。そして互いに何らかの影響を与えながら、刺激しあって生きている。それって、実はとっても素晴らしいことなんじゃないだろうか…。

全体的にユーモアを交えながら、人と人とのふれあい、温かさとは何かを問う、とっても素敵な物語「ALONE AGAIN」。ゲームばかりじゃなく、たまにはこういう芝居を見るのもいいと思うぞ。

チケットは全席指定で3500円（前売り・当日共）。受付は開演1時間前、入場は30分前まで。

なお、開演時間等についての詳しいお問い合わせは、
●T・Bワンスモア　03（3460）5443まで。さぁ、今すぐに！

## PRESENT
# PS版「RB餓狼伝説」体験版大プレゼント！

サターン版がただいま大人気中の「リアルバウト餓狼伝説」。業務用が登場してから1年近く経過するけど、今でもゲーセンで人気あるし、餓狼伝説シリーズの最高傑作だという意見の人も少なくないよね。

そして、サターン版が先日発売となったわけだけど、これに続きプレイステーション版の発売が12月下旬と決定。体力ゲージが0になるまでCOMキャラを何人倒せるかを競うサバイバルモードや、キャラごとに連続技を鑑賞できるザ・マスター・アートなど、家庭用ならではのモードも各種用意されている。

うむむ、はやくプレイしてみたいな、12月まで待てないよ…という人にSNKからビッグプレゼント！

それは、PS版「リアルバウト」の体験版！しかも80名ものゲーメスト読者にプレゼントしちゃうのだ～こりゃたまらん!!

「ぜひともほしいぞぉ～！くれ～！」という人は、以下の宛先に早速ハガキを送ってくれ。発売日までコレで遊ぶべし！。

■宛先
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ゲーメスト編集部
「RB餓狼伝説体験版プレゼント」係まで。

■締切
11月29日消印有効。

■発表
12月中旬の商品発送をもって代えさせていただきます。



PS版も12月に発売の「RB餓狼伝説」。©SNK。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

## VIDEO
# ゴウカイザーの謎がこれで解ける!?

アーケードゲーム出身のOVA「超人学園ゴウカイザー」の第2巻が発売される。

監督・キャラデザはもちろん大張正巳。そのほかのキャストは凱座勇人（ゴウカイザー）に檜山修之、カッシュ（ヘルスティンガー）役緑川光を始め、置鮎龍太郎（紫紅京介役）など女性ファン失神ものの豪華さ。もちろん男性ファン必見のシャイア（声：冬馬由美、かりん（声：桜井智）たちも登場するぞ。

今回のストーリーは「2巻目ということで、割と説明的というか謎解きの回になります。なのでアクションとかは抑え気味ですが、シャイアのシャイニングトライアングルはぜひみてほしいです。あとはカッシュのハーモニカに注目してください」（大張）

販売はタキコーポレーション。定価はVT、LD共に5800円で11月22日に発売。ちなみにVTとLDではジャケットが違うらしいぞ。しかもガレキやソフビも出るそうだ。ファンは要チェック。

最後に王牙役の速水奨から一言。「勇人とかカッシュは若さで突っ走れていいなと思います。王牙は台本からもズッシリとくる役で、いわゆる正義と悪という対極的なものではなく、悪の心の中にも正義があるという深いドラマで演じ甲斐があり、一ファンとしてのワクワク感もあります。一緒にワクワクしましょう。

あと、11月（16、17日）にライブをやりますので、よかったら観にきてくださいね」

というわけで、ライブの問い合わせはSHOW-UP（03-3686-4447、火・木・土の3～6時の受付）へどうぞ。（敬称略。文責：風の組曲グー！）



主な出演者。命名カイザーズ(笑)。

# ゲーメスト大賞に参加せよ!

# DISC BOX

## 今号の新作情報

### ツインビー PARADAISE3 Vol.5




1996年10月23日発売
キングレコード
CD：KICA-7719
価格：¥3000（税込み）
初回特典：スペシャルCDシングル封入

文化放送系列で放送中のステレオラジオドラマ「ツインビーPARADISE3」のCD第5弾が発売された。今回は、デザート中学の学芸会で「眠りのプリンセス」を演ずることになったライトたちが、配役で問題が起こり、ケガ人は出るわ、ザコビーは泣くわの大騒ぎ！って内容。「ザコビーのNG日記」を収録したCDシングル付きだ！

### バーチャファイター3 SOUND TRACKS



1996年10月23日発売
ユーメックス
CD：TYCY-5522
価格：¥2000（税込み）

9月に登場したばかりのバーチャファイター3のサウンドトラックが発売された。このゲームは、セガ最新のボード「モデル3」で作られたもの。そのボードから発せられるサウンドは、CDレベルの音質！それを今回CDに収録したものだ。オリジナルサウンドならではのCDらしく、オープニングからセレクト時、そしてプレイ時、クリア時のサウンドがきっちり収録されているぞ！

### LAST BRONX 東京番外地 ~SOUND TRACKS vs CLUB REMIX~



1996年10月18日発売
アイノックスレコード
CD：PCCG-95001
価格：¥3000（税込み）
初回特典：オリジナル特製シール

ラストブロンクスのオリジナルサウンドを、富樫明夫氏、PA-TRICKなどの東京を代表するDJ、ミュージシャンが、ハウス、テクノ、ハードハウス、ヒップホップなどの最新のクラブミュージックとしてリメイク収録したのが、このCDだ。収録曲数は全部で16曲。その中には、おまけステージの曲も入っている。



### するする

〔N.Z.スキー報告 その3〕
滞在期間の前半は、天候不順で雪だったため、思わぬ新雪で滑れるというラッキーな面があった。後半の2日間は快晴！その1日目の滑った後、今年もジェットボートに乗ることになった。去年は水量不足で川の奥まで進めなかったが、今年も大丈夫！岩ギリギリを走ったり、1回転ありでした！

## TOP10 9/15〜9/30ゲ屋内神田店集計分

| | 順位 | 前回 | ポイント | タイトル | 発売元 | 商品番号 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CDトップ10 | 1位 | — | 248 | ザ・キングオブファイターズ'96 アレンジ | PC | PCCB-225 | 2500円 |
| | 2位 | — | 131 | SOUL EDGE | RE | MRCA-20099 | 2500円 |
| | 3位 | — | 80 | エスケープ ゴート | PC | PCCBX-1 | 2500円 |
| | 4位 | — | 73 | 月刊ときめきメモリアル 2 | KR | KICA-7712 | 2200円 |
| | 5位 | 1 | 58 | ザ・キングオブファイターズ'96 オリジナル | PC | PCCB-223 | 1500円 |
| | 6位 | — | 36 | コナミバトル ザ・ベスト | KR | KICA-1169 | 3000円 |
| | 7位 | — | 29 | バーチャロン サウンドオフィシャルデータ | TE | TYCY-5486 | 2000円 |
| | 7位 | — | 29 | ストリートファイターZERO2 | VE | VIZL-24 | 3200円 |
| | 7位 | — | 29 | リッジレーサー リミックス | VE | VICL-23119 | 2300円 |
| | 10位 | 3 | 22 | ときめきメモリアル ボーカルコレクション2 | KR | KICA-7722~3 | 3500円 |
| ビデオトップ10 | 1位 | 2 | 613 | バトルガレッガ | SS | GV-27 | 5800円 |
| | 2位 | — | 548 | サイキックフォース | SS | GV-28 | 5800円 |
| | 3位 | 1 | 161 | バーチャファイター3 速報版 | CR | COVC-4790 | 2000円 |
| | 4位 | 6 | 65 | バーチャロン | CR | COVC-4726 | 4800円 |
| | 5位 | 4 | 48 | ラストブロンクス | CR | COVC-4728 | 4800円 |
| | 6位 | 3 | 32 | ストリートファイターZERO2 | SS | GV-25 | 4800円 |
| | 6位 | 5 | 32 | ストリートファイターZERO2 ライブ | SS | GV-26 | 4800円 |
| | 6位 | 8 | 32 | ダライアス外伝 | PC | PCVP-11702 | 4800円 |
| | 6位 | 9 | 32 | REALBOUT餓狼伝説 | SS | GV-24 | 4800円 |
| | 6位 | — | 32 | ザ・キングオブファイターズ'96 | SS | GV-13 | 4800円 |

PC：ポニーキャニオン KR：キングレコード VE：ビクターエンタテインメント
TE：東芝EMI RE：メディアレモラス CR：コロムビアレコード SS：新声社

## CD&ビデオトップ10

### CD編

キャラ人気ナンバーワンのゲームといったらこのKOF'96—そのアレンジCDがトップへ—それを追ってソウルエッジが2位に入った。

1位だったKOF'96のオリジナルは5位へ。アレンジの強さにちょっと弱り気味？

次号ではどうなる？

### ビデオ編

バトルガレッガが再び1位へ—速報版とはいえ、VF3の上に出れたのはやはりそのレベルの高い内容によるものであろう。いまだに品切れ状態というぐらいだからね。

それに続くはサイキックフォース。ここまで人気があるとは予想できなかった。

## 今号のオススメタイトル

原点に戻ることはとてもいいことだと思うので、今回はバーチャファイターシリーズの第1作のオリジナルサウンドトラックをオススメしようと思う。



VIRTUA FIGHTER —最強の戦士—（TE）

ポリゴン格闘として初めてのゲームだったことで、今までのスプライトものに慣れていた人はとまどったようだ。

盛り上がらないとやらないってのはね。

そんなゲームを最初に担当できたことをうれしく思う。

セガの3DCGのゲームがいっぱい入ったビデオをここでオススメしておこう。

そのビデオは「セガ アミューズメントCGワールドベストコレクション」だ。

この中には、VR、VF、デイトナUSA、デザートタンク、バーチャコップ、VF2、セガラリーという、セガの代表するCGが入っている。

注目点は、AM2研オンリーでない点（といっても2研以外のものは少ないけどね）。



SEGA AMUSEMENT~（TE）

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28　■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | 全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| 全日制 | 2年コース | 全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| 全日制 | 3年コース | 全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | 全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) |

## ゲームアーティスト養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | 全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) |

## サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

## CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | 全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。 |

## 3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | 全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース) |

## ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | 全日制（月～金曜日）AM10:00～PM4:00 | 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース) |

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

## 通信講座募集中

### ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

### サウンドクリエイター養成講座

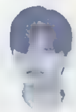
■サウンドコンポーザーコース

## 大阪ゲームデザイナー学院

■ゲームデザイナー養成講座
■ゲームアーティスト養成講座
■ゲーム企画・シナリオライター養成講座
（各科全日1年・2年制）

只今、入学願書受付中！
☎06-882-4980

## おめでとう！



サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。




## 1997年4月生学校見学会実施中！



ゲームデザイナー養成講座（全日2年制）
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座（全日2年制）
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校> '97年4月開講!!

# 大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980㈹
■資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

# アンソロジーフェア

## フェア参加書店一覧

下記の書店以外でも通信販売にて御購入頂けます。御希望の方は、商品の合計金額＋送料（何冊注文しても300円）の郵便局の定額小為替、宛名カード、御希望の商品名を明記した紙を同封の上、
〒178　東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーG係まで
（☎03-5387-6781）

【北海道】北見市：福村書店北の書籍館0157-26-1313　恵庭市：ダイヤ書房恵野店0123-36-2110　札幌市：アニメイト札幌店011-219-1223／リーブルなにわ011-211-3800【青森県】八戸市：西町書店0178-43-5320【秋田県】秋田市：ブックスコロナ0188-33-3105【山形県】山形市：ブックスオオトリ山形店0236-41-8355　酒田市：青山堂中央店0234-23-5153【宮城県】仙台市：高山書店022-263-1511／アニメイト仙台店022-264-0437／高山書店ミスターコミック022-264-9713【福島県】会津若松市：岩瀬書店会津若松駅前店0242-22-3366　福島市：岩瀬書店コミックアイランド0245-23-0366　原町市：おおうち書店0244-22-4403　いわき市：小泉屋いわサティ店0246-41-3311【群馬県】高崎市：アニメイト高崎店0273-23-7598【栃木県】宇都宮市：ブックランド平出店0286-63-5005／アニメイト宇都宮店028-627-4564／落合書店コミックセンター0286-34-3777　小山市：廣栄堂駅東店0285-45-5454　安蘇郡：（株）河西0283-62-2626　真岡市：ブックスランド真岡店0285-83-0008　鹿沼市：Ｊ-ＢＯＸ鹿沼店0289-63-6666【茨城県】水海道市：ブックシアターＢＥＬＬ0297-22-0261　下妻市：ブックオアシス0297-22-0261【埼玉県】入間市：まんがまんが0429-63-9143／戸田書店入間店0429-65-5505　鳩ケ谷市：ブックスドリーム048-286-4060　浦和市：岩淵書店駅前店048-829-2345　越谷市：明詩社書店0489-64-2020　久喜市：温古堂ダイエー店0480-21-6001　川越市：アニメイト川越店0492-25-0020／まんがの森川越店0492-24-6701　大宮市：まんがの森大宮店048-649-1921／アニメイト大宮店048-646-0320【千葉県】千葉市：コミックトレイン043-255-6281／三省堂ブックポートBee-one043-224-1881／アニメイト千葉店043-244-3345　柏市：アニメイト柏店0471-44-9657　茂原市：福家書店茂原店0475-25-2986　市川市：福家書店市川店0473-79-0298　船橋市：アニメイト津田沼店0474-78-9400／まんがの森津田沼店0474-78-9101【神奈川県】川崎市：たちばな書店044-211-9403　横浜市：（有）井上書店ミナール店045-575-9388／アニメイト横浜店045-453-6990／（株）栄松堂書店シアル店045-311-6146／まんがの森横浜西口店045-311-8761／有隣堂本店045-261-1231　藤沢市：宮脇書店藤沢店0466-88-8126
【東京都】千代田区：コミック虎の穴03-5256-2882／高岡書店03-3292-0788／書泉ブックタワー03-5296-0051／書泉ブックマート03-3294-0011　豊島区：新宿書店池袋店03-5391-6231／芳林堂書店コミックプラザ03-3984-0018／アニメイト池袋店03-3988-1351／まんがの森池袋店03-5396-1245　大田区：（株）栄松堂書店03-3737-2451　足立区：アニメイト北千住店03-3879-6796　港区：アニメイト新橋03-3595-2551　新宿区：まんがの森新宿店03-3341-0921／まんがの森高田馬場店03-3209-0932／アニメック新宿店03-3354-2264　渋谷区：まんがの森渋谷店03-5489-0257／アニメイト渋谷店03-5458-2454／紀伊国屋書店新宿南店03-5361-3301　墨田区：アニメイト錦糸町店03-5608-0850　台東区：まんがの森上野店03-3833-3411　八王子市：まんが王八王子店0426-45-9121　立川市：まんが王立川店0425-25-2178／オリオン書房北口店0425-23-3311　武蔵野市：アニメイト吉祥寺店0422-22-5059／まんがの森吉祥寺店0422-45-5431　町田市：アニメイト町田店0427-21-6871／福家書店町田店0427-25-9402／まんがの森町田店0427-25-6651　八王子市：アニメイト八王子店0426-28-0022【新潟県】長岡市：ＢＯＯＫＢＯＹ0258-33-6868／ＢＯＯＫ1 0258-33-1121　新潟市：アニメイト新潟店025-240-2333【富山県】富山市：精文館書店富山店0764-41-6881

【石川県】金沢市：ブック宮丸コミックハウス0762-21-7157／ブック宮丸金沢南店0762-44-3211／（有）ケーエーシー0762-24-6465【福井県】福井市：ブックスポピー0776-27-4003【長野県】松本市：鶴林堂0263-32-5340　駒ケ根市：ベルシャイン駒ケ根店0265-82-2111【山梨県】甲府市：アニメイト甲府店0552-31-1411【静岡県】静岡市：江崎書店パルシェ店054-255-8598／アニメイト静岡店054-237-3450　藤枝市：藤枝江崎書店0545-643-5555　富士市：コミック火の鳥0545-60-0946／光書房0545-21-2255　磐田市：サンテラス谷島屋書店0538-35-1855　浜松市：イケヤ文楽館高台店053-438-1910／イケヤ文楽館可美店053-440-4141／イケヤ文楽館駅南店053-460-9393／ブックステーションアール053-462-8288【愛知県】尾張旭市：こみかるハウスベルコート店／鎌倉文庫尾張旭店0561-52-0317　瀬戸市：さくら書店瀬戸店0561-21-3113／アミーゴ豊橋メイブリッジ0532-53-9630　七宝町：BookBase童夢052-443-9136　豊橋市：イケヤ文楽館豊橋店0532-63-5650／精文館書店0532-54-2345　名古屋市：鎌倉文庫メルサ店052-561-2045／アニメイト名古屋店052-453-1322／星野書店栄町ビル店052-962-8798／コミックワールド二昌堂052-241-0835／アート書房名古屋店052-521-4882／池下三洋堂052-762-2345　刈谷市：いまじんモータウン0566-23-7556　岡崎市：鎌倉文庫岡崎南店0564-54-7701　一宮市：カルコスコミックセンター0586-72-2100　高浜市：いまじんたかはま0566-53-6650【岐阜県】岐阜市：光運堂県庁前店058-274-3330／南陽堂書店0582-62-1925　東金宝町：ペーパームーンコミックステーション058-265-3804　大垣市：星町書店大垣市0584-82-7070【京都府】京都市：ＢＩＧＢＯＳＳ075-351-5309【兵庫県】加古川市：コミックインミヤコ0794-20-0288　神戸市：漫画倶楽部三宮078-392-0293／エンジョイスペースギルド078-331-5133／駸々堂神戸三宮店078-393-0170　姫路市：黒田書店0792-23-0245　尼崎市：タイムブック（株）06-411-0014【大阪府】堺市：わんだーらんどなかもず店0722-50-2233／博文堂書店堺店0722-32-8211　大阪市：わんだーらんどなんば店06-636-3313／アニメポリスペロ06-344-5959／福家書店阿倍野ベルタ店06-633-0298／駸々堂コミックランドアメリカ村店06-211-1249【岡山県】岡山市：紀伊国屋書店岡山店086-232-3411／トラストランド086-271-6677【広島県】福山市：啓文社福山コア0849-41-0909／啓文社キャスパ店0849-31-8866　広島市：中央書店サンモール店082-245-6018／中央書店船越ブックセンター082-822-1741　呉市：中央書店串戸店0823-26-5762【香川県】坂出市：ぶっくす松屋0877-46-1790　綾歌郡：宮脇書店滝宮店0878-76-0983【徳島県】徳島市：南海ブックス0888-53-5014【愛媛県】東予市：ブックスＰＡＬ0898-64-6005　松山市：紀伊国屋書店松山店089-932-0005／ブックスウィル古川店089-958-5531【高知県】高知市：福田書店0888-33-3666　高知市：ブックスウィル朝倉店0888-44-6800【福岡県】北九州市：福家書店北九州店093-531-4501／ナガリ書店093-521-1044／Ｕ-ＢＯＯＫ小倉店093-551-1118　福岡市：福家書店福岡店092-721-8267／原ブックセンター092-821-1333　飯塚市：ＢＯＯＫリード飯塚店0948-25-7266　大牟田市：ブックセンターひまわり0944-55-5773【佐賀県】佐賀市：積文館佐賀松原店0952-24-4314【長崎県】長崎市：ステラ好文堂0958-27-4115【熊本県】八代市：ファースト文庫八代店0965-32-3700【宮崎県】東臼杵郡：門川書店0962-63-1340【鹿児島県】鹿児島市：ひょうたん書店0992-20-4935／大山書店099-267-8366／ブックセンターふこく099-224-0954／いのまた書店0994-41-3395

# コスパ in ヴェルファーレⅢ

## 1996年11月4日（休）
## 12：00～17：00

場所：六本木ヴェルファーレ

参加費：前売券3500円　当日券4500円

参加資格：
18歳以上の男女

イベント：
コスプレコンテスト、
その他ゲームコーナー有

ゲスト：
秋山久美（1996 XING ENTERTAINMENT ｲﾒｰｼﾞｶﾞｰﾙ）




営団地下鉄・日比谷線「六本木」4b番出口より徒歩1分
駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮下さい




＊会場の都合によりカメラの持ち込みは禁止とさせていただきます

**前売りは**　チケットぴあ（☎03-5237-9999）コスパショップ（渋谷☎03-3770-3383）ゲーマーズ（池袋☎03-3985-3232）　にて

**お問い合わせ**　株式会社ブロッコリー　コスパ実行委員会
☎03-5387-6781　（月～金　10：00～17：00）

# コミックゲーマーズ3

## 1996年11月3日（祝）
## 11：00～15：00

内容：ゲーム系の同人誌即売会

会場：池袋サンシャイン
・文化会館2F・Dホール

お問い合わせ
コミックゲーマーズ準備会　☎03-3921-3340まで

**10月26日より池袋ゲーマーズにてカタログ先行発売開始予定**

# HB倶楽部は新しく変わります！

NOW ON
**最新同人誌 誌上通販！**
SALE

## 年末に向けての新刊ラッシュ！HB倶楽部の追走態勢は万全だっ！

※今回掲載した商品のお申し込みは、各掲載紙の翌月号発売をもって締め切らせていただきます。18歳以下禁止！


「樹雷娘娘」
エフェクター ¥1,200
エフェクターが送る天地本第二弾！


「HUMAN HIGH-LIGHT FILM .V」
ヒューマン・ハイライト・フィルム ¥1,100
ドロシーVSシーマの女の確執戦マンガあり。


「GENITALS 01.5」
河童堂 ¥1,100
猫耳娘が大活躍！猫耳マニアの方にもおススメです。


「みんな、走れ」
スタジオ夢魂 ¥1,000
ZORO 2 のさくら本、激しい1人HがGood！

### 改善計画 1
**同人誌 出血値下げ！**
日頃の感謝とまんがキッズ開店を記念して、同人誌を出血値下げ！ マニアあってのこの業界。これからもHBをよろしく。

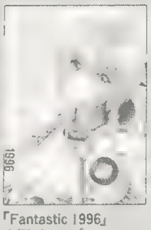
### 改善計画 2
**合理的システム処理**
欲しいと思ったらすぐにでも手にしたい！ そんな君たちの為に合理的で迅速な処理を心がけます。すぐ通販だっ！

### 改善計画 3
**同人アイテム倍増！**
同人誌のみならずマニアのためのアイテムやイベントが目白押し！ 詳しくは、まんがキッズで問い合わせだっ！


「MOUSOU THEATER 7」
スタジオBIG-X ¥1,000
ラムネ炎・ときメモ・ガンダムXの盛り合わせ。


「E-sacrifice」
ロバ族 ¥1,200
女の子っぽいレイと、お姉様なアスカが新鮮。


「MDMA REEF .V 炎」
STUDIO HONEYBLADE ¥1,200
Hたっぷりのマンガでいきなり魅せてくれます。


「Fantastic 1996」
南極グループ ¥700
絵のレベルはかなり高めの桂正和本。


「NERV MAGAZINE」
STUDIO：CROSS POINT ¥900
超オイシイネタの後に、君を待っているのは!?


「A10 SYNCRO」
ORBIT ¥900
EVAに翻弄される女達を、連作形式で…。


「蛍 IV」
浅野屋 ¥800
責め役が美奈子なので、麗しのズーレー本です。


「ANGEL II」
浅野屋 ¥900
美少女凌辱！輪姦！テンション高いです。


「恋」
アリスシンドローム ¥1,500
11本というボリューム。読みで充分のときメキ本。


「愛」
アリスシンドローム ¥1,500
「同級生2」本。5人娘のイキまくり三昧！


「猿 2」
アリスシンドローム ¥1,500
「愛」の続編、マンガ4本のボリュームで○。


「ELO-HAZARD」
アリスシンドローム ¥1,500
変わらずのマンガ大攻勢が嬉しいエルハ本。


「KINPEIBAI 4」
INKPOT ¥1,200
サムスピ本。シャルロットが、犯られまくり。


「KEEP OUT」
INKPOT ¥1,000
可憐なレイちゃんが碇指令に犯られまくります。

## HB倶楽部 明日の同人ネットワークを担うのはあなたです！

### 加盟サークル大募集！

**HB倶楽部て何ですか？**

HB倶楽部は、同人アイテムの、会報を通じた会員制流通通販を中心業務としています。会員の多くは地理的、時間的にイベントや同人ショップの利用が困難なお客様のために、イベント中心から地方のネットワーク拡大を目指しています。

**他も利用してるけど？**

契約は独占ではありません!!こちらからお送りする契約書は未然にトラブルを防ぐための契約です。また他の通販手段をお持ちのサークル様も気軽に御利用できます。購読層も広がり同人ファンの皆さんにも大変好評を頂いております。

**通販はどうやるの？**

月に一回、月間売り上げの報告、アイテムの新刊情報、在庫状況をご連絡いただく用紙が送られます。この情報交換によって同人アイテムをご提供頂き、会誌HBプレスを通して全国の会員に最新の同人誌を通販する事が出来るのです。



**ちょー感謝な主要加盟サークル！**
メンソレームサロンパス／プリンセスプロジェクト／ANESTHE'SIA／サークルENERGY／ばのらま館／ぱれお・ぱらどきしあCO.LTD／阿修羅屋 etc…。

お申し込み、お問い合わせは 同人アイテムのネットワーク HB倶楽部

| タイトル | サークル名 | 価格 |
|---|---|---|
| OUR WAY TO LOVE | REN | ¥ 700 |
| バカトピア 4 | ロバ族 | ¥1100 |
| REMEX | TRAP | ¥ 700 |
| 天地娘娘通 | エフェクター | ¥1100 |
| 密林果汁 6 | Y. M. 戦車 | ¥1000 |
| サディスティックマガジン 2 | グローバルワン | ¥1400 |
| サディスティックマガジン 3 | グローバルワン | ¥1200 |
| SecretRose | ばびろのいず | ¥ 750 |
| 雷永 RAIKOU | 伏魔殿 | ¥1150 |
| 臨界 | 伏魔殿 | ¥1150 |
| 妖絶 | 伏魔殿 | ¥1150 |
| 成年スペシャルローリングサンデー | うなぎのぼり | ¥1100 |
| PLANETBOOM | WIRED | ¥1200 |
| informed concent | WIRED | ¥1100 |
| MIND BEET | PINK VISION | ¥1300 |
| WATER HEAVEN | PINK VISION | ¥1300 |
| NOENOEPU | 阿修羅屋 | ¥1100 |
| ときめき白書 | 亀祥堂／スタジオ夢魂 | ¥ 800 |
| CATALOGUE 1988-1995 | 士貴智士 | ¥1300 |
| 電子戦隊Nandemo 9 | 釣りキチ同盟 | ¥ 750 |

**同人誌の申し込み方法**

お申し込みは、無記名為替とタイトル、冊数、宛名を明記したメモを同封し、「HB倶楽部事務局」宛に送ってください。送料は一律600円です。尚、お申し込みの方には、会員用通販誌HBプレス最新号をさしあげます。もちろん、これを利用しての通販も可能です。

**HB倶楽部入会方法**

入会金不要。年会費3800円分（会報[HBプレス]年12回分の代金が含まれております）の無記名郵便小為替と、80円切手を貼った宛名記入済み返信用封筒、そして住所・氏名・電話番号等を記載したメモを同封して左記の住所までお送り下さい。

# 初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

マージャンクエスト（サブ） 7,000
嗚呼栄光の甲子園（サブ） 1,000
DR.トッペル探検隊 6,000
アルペンスキー 28,000
ウイズ 22,000
ヴォルフィード 8,000
エキサイティングアワー 5,000
オペレーションサンダーボルト(P付・純正ガン付) 28,000
キック&ラン（P無） 3,000
キックスタート 3,000
クイズクレヨンしんちゃん 2,000
クイズ世界はSHOWbyショーバイ 2,000
グリッドシーカー 22,000
クレヨンしんちゃんオラとあそぼ 3,000
ジャングルキング 25,000
ジャングルキング（海外版） 15,000
スーパークイックス 7,000
究極タイガーII（サブ） 5,000
スラップショット 8,000
ダークミスト 20,000
タイガーヘリ 7,000
ナイトストライカー(スピーカーの付いている純正P付) 90,000
ナックルジョー 8,000
ピンポンキング 10,000
ライトブリンガー 38,000
リターン・オブ・ザ・インベーダー 12,000
レインボーアイランドEX 16,000
ワイルドウエスタン（自作P付） 65,000
地獄めぐり 8,000
飛翔鮫 8,000

**データイースト**

B－ウィング 23,000
ウェスタンエキスプレス（海外版） 8,000
ウルフファング 25,000
エドワードランディ 48,000
ジョー&マックリターンズ 15,000
スーパーバーガータイム 12,000
トライアウト 2,000
ドラゴンガン（自作P付） 28,000
バルダーダッシュ（チャンピオンシップ） 18,000
ビッグプロレスリング 3,000
ファイターズヒストリー 5,000
ファイティングファンタジー 14,000
プロテニス 2,000
ミステリアスストーンズ 20,000
ワンダープラネット 15,000
空手道（ハーネス付） 12,000

**NMK**

ボンジャックツイン 12,000

**UPL**

NOVA2001 18,000
バンダイク 4,000
忍者くん阿修羅の章 18,000

**アイレム**

サンダーブラスター 12,000
海底大戦争 28,000
R-TYPEII 12,000
10ヤードファイト 3,000
ジオストーム 25,000
ぐっすんおよよ 6,000
ぐっすんおよよ（新品） 8,000
メジャータイトル2 8,000
四川省 3,000
覇沙夢 2,000

**アトラス**

→プリンセスクララ大作戦（ST-V）
発売日、価格等未定。予約OK
ブレイゾン 4,000

**カネコ**

爆烈ブレイカー 12,000

**サン電子**

アラビアン 25,000
カンガルー（？） 8,000
ザ・ギネス 12,000

**ジャレコ**

メガシステム32マザー TEL
ゲーム天国（サブ） TEL
ザ・ロード・オブ・キング(サブ) 3,000
ピンボ 6,000
フィールドコンバット 10,000
フォーメーションZ（海外版） 10,000
銀河任侠伝 18,000

**テクモ**

→DEAD OR ALIVE
10／20発売予定。予約OK
でろ～んでろでろ（サブ） 8,000
ガズラー 20,000
ガンディーラー 3,000
がんばれギンくん 8,000
クイズDNAの反乱 2,000
クイズココロジー2 3,000
サボテンボンバーズ 7,000
スイマー 23,000
スターフォース 20,000
ダイナマイトデューク 10,000
ボンジャック 10,000
ラブリーカード（ポーカーゲーム） 5,000
リムロッキンバスケットボール 2,000
ワイルドファング 12,000
能力向上委員会 8,000

**バンプレスト**

SDガンダム ネオバトリング 5,000
アルチメイトテニス 5,000

**ビデオシステム**

スーパーバレーボール 2,000
ソニックウィングス 8,000
ソニックウィングス2（MVS） 7,000
パイプドリーム 6,000
ハットリス 3,000
爆烈クラッシュレース 15,000

**ユニバーサル**

Mr.Do vs ユニコーン 18,000
Mr.Do'sキャッスル 15,000
Mr.Do（タイトー版） 13,000
Mr.Do（？） 8,000

**ライジング**

蒼穹紅蓮隊（ST-Vロム） TEL
バトルガレッガ TEL

**彩京**

ガンバード 18,000

**中日本リース（ダイナックス）**

クイズTV合衆国Q&Q 2,000
クイズチャンネルクエスチョン 2,000

**東亜プラン**

ヴィマナ 8,000
ホラーストーリー 6,000
洗脳ゲームテキパキ 12,000

**日本物産**

アームドF 8,000
クレイジークライマー2 25,000
ダイナミックスキー 18,000
早指し対戦クイズハイホー 3,000

**任天堂**

VS野球 7,000
ドンキーコング3 25,000

**SNK**

アテナ 35,000
ヴァンガード 25,000
サスケVSコマンダー 40,000
スーパーチャンピオンベースボール 3,000
バトルフィールド（P無） 3,000

**MVS**

MV-1各種 TEL
MV-1マザー 20,000
KOF'96 TEL
KOF'95 TEL
KOF'94 TEL
クイズキングオブファイターズ 3,000
餓狼伝説2 1,000
餓狼伝説3 1,000
餓狼伝説SPECIAL 1,000
リアルバウト餓狼伝説 TEL
龍虎の拳2 1,000
龍虎の拳外伝 TEL
サムライスピリッツ 1,000
真サムライスピリッツ 3,000
神風拳 6,000
天外魔境真伝 TEL
ガンガン行進曲 4,000
ワールドヒーローズ 1,000
ワールドヒーローズ2 1,000
ワールドヒーローズ2JET 1,000
キング オブ モンスターズ2 1,000
ギャラクシーファイト 1,000
ニンジャマスターズ TEL
ファイターズヒストリーダイナマイト 1,000
ファイヤースープレックス 700
フットボールフレンジー 1,000
ベースボールスターズ2 1,000
ザ・スーパースパイ 1,500
ぐるりん 2,000
まる子デラックスクイズ 3,000
みなさんのおかげさまです 1,000
得点王2 2,000
得点王3 6,000
麻雀狂烈伝 2,000

**その他**

Mr.クーガー 12,000
クイズ18禁 8,000
カベール 6,000
ファイヤートラップ 6,000
アテナのハテナ？ 3,000
エキサイティングサッカー（？） 2,000
チャンピオンベースボール 3,000
チャンピオンベースボール（？） 2,000
IQブロック 2,000
グランドクロス（P無） 2,000
スカイランサー 12,000
スカッシュ 5,000
スティンガー 28,000
USクラシック（P無） 5,000
ガルフストーム 6,000
バルバルークの伝説 6,000
だるま道場 3,000
牌砦 3,000
エアーウルフ 8,000
ファニーマウス 15,000
アンブッシュ 12,000

**麻雀**

スーチーパイII（サブ）（ロム、サブコネ付） 10,000
麻雀エンジェルキッス(サブ)（ロム、サブコネ付） 8,000
所さんのまーまーじゃん 2,000
スーパーリアル麻雀PIV TEL
麻雀ハイパーコネクション（サブコネ付） TEL
着せかえまーじゃん TEL
AV麻雀ルージュの香り（テープ無） 2,000
アイドル麻雀放送局 2,000
お嬢さん 2,000
お雀子クラブ 2,000
お雀子2番館 2,000
がんばれ珍さん大勝負 2,000
クイズ麻雀早くやってよ 2,000
グッとE雀 4,000
ジャントツスーパー 5,000
スーパーリアル麻雀PII TEL
スーパーリアル麻雀PIII TEL
とってもE雀 4,000
トリプルウォーズ 6,000
トリプルウォーズ2 6,000
ファイナルロマンス 8,000
ファイナルロマンス2（対戦ケーブル付） TEL
プリティーセーラー18禁 20,000
リアル麻雀牌牌 1,500
リアル麻雀牌牌（コピー） 1,000
ロイヤル麻雀 2,000
個人教授 2,000
雀豪 2,000
制覇 2,000
麻雀アイドルの秘密 5,000
麻雀カメラ小僧 2,000
麻雀キャンパスハンティング 2,000
麻雀コミック劇場 3,000
麻雀シスターズ 2,000
麻雀ダイヤルQ2 2,000
麻雀ナイト 2,000
麻雀バクハツ純情伝 2,000
麻雀パチンコ物語 2,000
麻雀ピープーショウ 2,000
麻雀フライデー 2,000
麻雀ポン珍かん 2,000
麻雀同級生SPECIAL TEL
麻雀夏物語 2,000
麻雀革命 2,000
麻雀狂時代 2,000
麻雀女学園（実写版脱衣麻雀） 15,000
麻雀大予言 2,000
LD麻雀夜明けのカフェテラス 8,000
祇園花 4,000

**中古コントロールボックス**

パナツイン TEL
Σ-AV3000セット TEL
6000TB
9000TB
ハーネス
Σ-AV3000 TEL
（Σ2200TB）
ベガ9000DX（ストIIパネル） TEL
ベガ9000DX（ストII・ターボパネル） TEL
ベガ9000DX(オリジナルパネル) TEL

**筐体**

DOMY.Jr.（26インチ・コナミ） TEL
エアロシティー（26インチ・中古） TEL
ニューアストロシティー（中古・美品） TEL

**こんなモノもあるの**

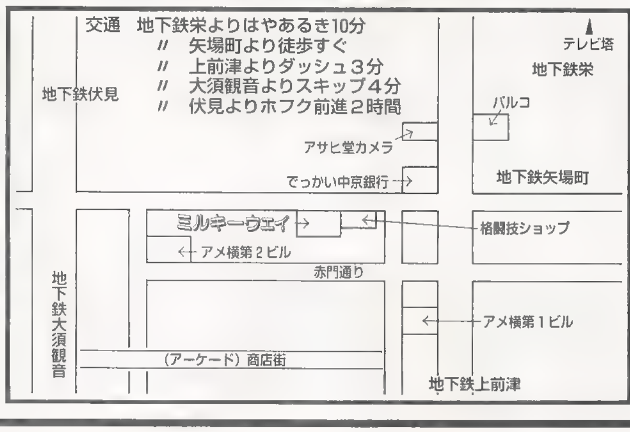
サンダーセプターII 45,000
ドラゴンパンチ（+SDガンダムのジャンク） 3,000
目撃（P無） 7,000
ミサイルコマンド（PC-98のマウスで遊べます） 55,000
T・M・N・Tタートルズインタイム（日本未発売） 30,000
バックファイア（一部の基板で通信が可能です） 28,000
ツインビー 30,000

## 基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

**コントロールBOX全機種有り！**
マージャンパネルも有り。

**筐体・大型物取扱可！**
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。

## アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か～!?でもいっしょうけんめいやります）



# 全国通信販売！

リスト以外にも色々入荷しています。
とにかくまずお電話ください。

ウォーザード（CPⅢ）予約受付中!!

じーだらいあす
すとすりー
# GーダライアスストⅢ

予約受付中

うぉーざーど
# ウォーザード

期待の新作いっぱーい!!
買おーと思ってる人は
ミルキーウェイに電話してちょ

### カプコン

| | |
|---|---|
| ストリートファイターⅢ | 予約受付中 |
| ウォーザード | 予約受付中 |
| X-MEN vs ストリートファイター | TEL |
| クイズ虹色町の奇跡 | TEL |
| D&Dシャドー・オーバー・ミスタラ | TEL |
| D&Dタワー・オブ・ドゥーム | TEL |
| エイリアンVSプレデター | TEL |
| サイバーボッツ | TEL |
| パワードギア | TEL |
| スーパーストⅡ | TEL |
| スーパーストⅡX | TEL |
| ストZERO | TEL |
| ストZERO2 | TEL |
| スーパーパズルファイターⅡX | TEL |
| ヴァンパイア | TEL |
| ヴァンパイアハンター | TEL |
| X-MEN | TEL |
| マーブルスーパーヒーローズ | TEL |
| スーパーマッスルボマー | TEL |
| 19XX | TEL |
| キャデラックス | 18,000 |
| 天地を喰らうⅡ | 18,000 |
| 1941 | 45,000 |
| USネイビー | 20,000 |
| アタックス | 4,000 |
| クイズ殿様の野望 | 2,000 |
| クイズ殿様の野望2 | 5,000 |
| サイドアームズ | 10,000 |
| ストライダー飛竜 | 33,000 |
| ストリートファイターⅡ'ターボ | 10,000 |
| チキチキボーイズ | 28,000 |
| ひげ丸 | 33,000 |
| ぷにっきいず | 7,000 |
| ブロックブロック（1P付） | 10,000 |
| ラストデュエル | 15,000 |
| 戦場の狼 | 7,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | 18,000 |
| 戦場の狼Ⅱ（海外版） | 14,000 |
| 大魔界村 | 33,000 |
| 天地を喰らう | 35,000 |
| 闘いの挽歌 | 23,000 |
| 闘神伝2 | 30,000 |
| 虎への道 | 6,000 |

### ナムコ

| | |
|---|---|
| ダンシングアイ | TEL |
| 子育てクイズマイエンジェル | TEL |
| 鉄拳2Ver.B | TEL |
| ソウルエッジVer.Ⅱ | TEL |
| ナムコクラシックコレクションVol.1 | TEL |
| ナムコクラシックコレクションVol.2 | TEL |
| ゼビウス3D/G | TEL |
| アサルト・プラス（純正P付） | 60,000 |
| アサルト（純正P付・プラスのロム付） | 65,000 |
| オーダイン | 38,000 |
| コズモギャングザビデオ | 15,000 |
| スティールガンナー2（ヘッダー付・自作P付） | 45,000 |
| ドラゴンセイバー | 28,000 |
| バーニングフォース | 20,000 |
| マーベルランド | 28,000 |
| ワルキューレの伝説（再版Ver） | 48,000 |
| 未来忍者 | 35,000 |
| ギャラガ'88 | 20,000 |
| デンジャラスシード | 15,000 |
| ピストル大名の冒険 | 14,000 |
| ロンパーズ | 28,000 |
| 倉庫番DX | 14,000 |
| 爆突機銃艇 | 18,000 |
| 妖怪道中記（システムⅠシークボード） | 18,000 |
| →各システムのロムのみも色々あります。TELしてください♥ | |
| イシターの復活 | 120,000 |
| ワンダーモモ | 65,000 |
| JリーグVシュート | 3,000 |
| インディージョーンズ（アタリ） | 28,000 |
| エメラルディア | 3,000 |
| ギャプラス | 15,000 |
| ギャラガ | 14,000 |
| ギャラガ（?） | 7,000 |
| グレートスラッガーズ | 2,000 |
| グレートスラッガーズ'94 | 2,000 |
| グロブダー | 35,000 |
| コズモギャングザパズル | 3,000 |
| スーパーパックマン | 33,000 |
| スーパーパックマン（海外版・ハーネス付） | 23,000 |
| スカイキッド | 28,000 |
| ゼビウス | 14,000 |
| ディグダグ | 14,000 |
| ドラゴンバスター | 28,000 |
| ニューパックワン（?） | 18,000 |
| パックランド（ハーネス付） | 38,000 |
| バラデューク | 33,000 |
| ハングリーマン | 18,000 |
| ファイナルラップ3（PCBのみ） | 8,000 |
| フォゾン | 78,000 |
| マッハブレイカーズ | 35,000 |
| マッピー | 18,000 |
| モトス | 48,000 |
| リブルラブル | 28,000 |
| ワールドスタジアム'95 | 8,000 |

### コナミ

| | |
|---|---|
| ソーラーアサルト | いつでるのか? |
| ときメモ対戦ぱずるだま | TEL |
| 進め対戦ぱずるだま | TEL |
| GXマザー | TEL |
| セクシーパロディウス | TEL |
| ツインビーヤッホー！（サブ） | 5,000 |
| 極上パロディウス（サブ） | 5,000 |
| 沙羅曼蛇2（サブ） | 15,000 |
| 対戦ぱずるだま（サブ） | 3,000 |
| グラディウスⅡ | 30,000 |
| ハードパンチャー（ロム） | 3,000 |
| 魔獣の王国 | 45,000 |
| Qバート | 50,000 |
| クイズ学問のススメ | 3,000 |
| ゴルフィンググレイツ（P無） | 3,000 |
| サーカスチャーリー（?） | 6,000 |
| サプライズアタック | 3,000 |
| ジャングラー（?） | 10,000 |
| ジュノファースト（海外版） | 12,000 |
| スーパーヘリ（?） | 8,000 |
| スクランブル（?） | 12,000 |
| スラムダンク | 14,000 |
| ゼクセクス | 28,000 |
| 亀忍者タートルズ | 6,000 |
| タイムパイロット'84 | 23,000 |
| タイムパイロット（?） | 10,000 |
| バイオレントストーム | 28,000 |
| パロディウスだ！ | 7,000 |
| ピットファイター（アタリ） | 10,000 |
| ブータン（?） | 15,000 |
| ブーヤン | 28,000 |
| ミスティックウォリアーズ | 30,000 |
| ロープマン | 15,000 |
| 究極戦隊ダダンダーン | 38,000 |
| 沙羅曼蛇 | 35,000 |
| 沙羅曼蛇純正パネル（チトぼろいけど記念に♥） | 7,000 |
| 出たな！ツインビー | 6,000 |
| 恋のホットロック | 55,000 |

### セガ

| | |
|---|---|
| バーチャファイター3（新品） | TEL |
| バーチャファイター2．1 | TEL |
| ファイティングバイパーズ | TEL |
| ラストブロンクス | TEL |
| ゴールデンアックス2デスアダーの復讐 | 38,000 |
| ザ・Jリーグ1994 | 12,000 |
| スパイダーマン | 8,000 |
| ソニックザヘッジホッグ（P付・サブ） | 3,000 |
| ダークエッジ | 25,000 |
| バーニングライバル | 16,000 |
| クイズゴーストハンター | 3,000 |
| クイズ廊下にたってなさい | 3,000 |
| スクランブルスピリッツ | 8,000 |
| ボナンザブラザーズ | 8,000 |
| ウォーリーを探せ！（P無） | 2,000 |
| クラッチヒッター（サブ） | 500 |
| シャドーダンサー | 10,000 |
| MVP | 5,000 |
| ゴールデンアックス | 8,000 |
| タフターフ | 6,000 |
| ファンタジーゾーン | 23,000 |
| フラッシュポイント | 5,000 |
| レッスルウォー | 2,000 |
| 登竜門 | 3,000 |
| ギャラクシーフォースⅡ（自作P付） | 35,000 |
| コラムスⅡ | 3,000 |
| ザクソン（ハーネス付） | 22,000 |
| ジャンプバグ（海外版） | 23,000 |
| スタックコラムス | 2,000 |
| テトリス | 6,000 |
| タントアール | 3,000 |
| ぷよぷよ | 5,000 |
| フラワー | 10,000 |
| フリッキー | 25,000 |
| ヘビーウェイトチャンプ（自作P付） | 22,000 |
| ペンゴ（?） | 10,000 |
| ヤマト | 25,000 |

### ST-V

| | |
|---|---|
| 上海万里の長城 | TEL |
| デカスリート | TEL |
| イントロドンドン（ロム） | 6,000 |
| エジポン探偵事務所（ロム） | 2,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル（ロム） | 3,000 |
| サンドアール（ロム） | 8,000 |
| バーチャキッズ（ロム） | 3,000 |
| バーチャリミックス（ロム） | 2,000 |
| ばくばくアニマル（ロム） | 2,000 |
| ファイナルアーチ（ロム） | 2,000 |
| 水滸演武（ロム） | 2,000 |

### タイトー

| | |
|---|---|
| ファイターズインパクト | TEL |
| サイキックフォースEX（ロム） | TEL |
| レイストーム | TEL |
| ダライアスⅡ（2画面筐体！） | 120,000 |
| 高さ：約170cm 横：約85cm 奥行：約140cm | |
| そのうえウォーリアブレード付♥ | |
| F3マザー | TEL |
| エレベーターアクションリターンズ（サブ） | 5,000 |
| カイザーナックル（サブ） | 2,000 |
| ダライアス外伝（サブ） | 10,000 |
| バブルシンフォニー（サブ） | 7,000 |
| ハットトリックヒーロー'95（サブ） | 3,000 |
| 逆鱗弾（サブ） | 8,000 |
| 森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！（サブ） | 2,000 |
| クイズ人生劇場 | 7,000 |
| クイズ地球防衛軍 | 6,000 |
| サンダーフォックス | 10,000 |
| ダイノレックス | 8,000 |
| メタルブラック | 33,000 |
| ゆうゆのクイズでGO！GO！ | 5,000 |

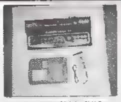
★おしらせ★…このリスト以外にも色々あります。ぜひ在庫リストを請求してください。郵送またはFAXいたします。お電話・FAXおまちしています。…P.S.初心者のかたにはうれしい解説書もあります。

# ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間 お店……………11:00AM～7:30PM
通販TEL……10:00AM～10:00PM
毎週水曜日は定休日です

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

# TAMAYA特選おすすめセット！
## X-MEN vs ストリートファイターが新登場

### X-MEN VS ストリートファイター スーパーベガセット

X-MEN VS ストリートファイター(新品)
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥278,000**
初回¥26,496 ¥26,200×11回 / 初回¥16,452 ¥14,200×23回 / 初回¥12,348 ¥10,100×35回

### X-MEN VS ストリートファイター シグマセット

X-MEN VS ストリートファイター(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥273,000**
初回¥26,336 ¥25,700×11回 / 初回¥14,882 ¥14,000×23回 / 初回¥12,768 ¥ 9,700×35回

### X-MEN VS ストリートファイター パナカスタムセット

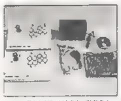
X-MEN VS ストリートファイター(新品)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥247,000**
初回¥23,304 ¥23,300×11回 / 初回¥12,098 ¥12,700×23回 / 初回¥10,052 ¥ 9,000×35回

### X-MEN VS ストリートファイター ボードマスターセット

X-MEN VS ストリートファイター(新品)
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥263,000**
初回¥24,916 ¥24,800×11回 / 初回¥14,042 ¥13,500×23回 / 初回¥10,108 ¥ 9,600×35回

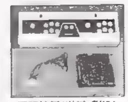
### ザ・キングオブファイターズ'96(中古) スーパーベガセット

ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード(新品)
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥195,000**
初回¥19,440 ¥18,300×11回 / 初回¥10,630 ¥10,000×23回 / 初回¥ 8,120 ¥ 7,100×35回

### ザ・キングオブファイターズ'96(中古) シグマセット

ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込) **¥190,000**
初回¥18,180 ¥17,900×11回 / 初回¥11,360 ¥ 9,700×23回 / 初回¥ 8,540 ¥ 9,900×35回

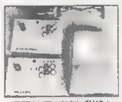
### ザ・キングオブファイターズ'96(中古) パナカスタムセット

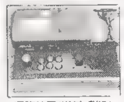
ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード(新品)
パナカスタム
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥165,000**
初回¥16,280 ¥15,500×11回 / 初回¥10,410 ¥ 8,400×23回 / 初回¥ 7,140 ¥ 6,000×35回

### ザ・キングオブファイターズ'96(中古) ボードマスターセット

ザ・キングオブファイターズ'96
マザーボード(新品)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥185,000**
初回¥18,020 ¥17,400×11回 / 初回¥ 9,790 ¥ 9,500×23回 / 初回¥ 8,960 ¥ 6,700×35回

### ストZEROアルファ2+ストZERO2 スーパーベガセット

ストZEROアルファ2+ストZERO2
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥168,000**
初回¥16,376 ¥15,800×11回 / 初回¥ 9,512 ¥ 8,600×23回 / 初回¥ 7,588 ¥ 6,100×35回

### ストZEROアルファ2+ストZERO2 シグマセット

ストZEROアルファ2+ストZERO2
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥163,000**
初回¥16,216 ¥15,300×11回 / 初回¥10,242 ¥ 8,300×23回 / 初回¥ 8,008 ¥ 5,900×35回

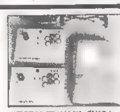
### ストZEROアルファ2+ストZERO2 パナカスタムセット

ストZEROアルファ2+ストZERO2
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥138,000**
初回¥13,216 ¥13,000×11回 / 初回¥ 9,292 ¥ 7,000×23回 / 初回¥ 6,608 ¥ 5,000×35回

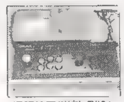
### ストZEROアルファ2+ストZERO2 ボードマスターセット

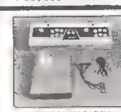
ストZEROアルファ2+ストZERO2
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価(送料・税込) **¥153,000**
初回¥14,796 ¥14,400×11回 / 初回¥ 9,402 ¥ 7,800×23回 / 初回¥ 8,848 ¥55,000×35回

### サムスピ天草降臨 スーパーベガセット

サムスピ天草降臨
マザーボード(新品)
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥235,000**
初回¥22,920 ¥22,100×11回 / 初回¥13,990 ¥12,000×23回 / 初回¥11,760 ¥ 8,500×35回

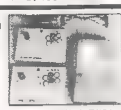
### サムスピ天草降臨 シグマセット

サムスピ天草降臨
マザーボード(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込) **¥230,000**
初回¥22,760 ¥21,600×11回 / 初回¥12,420 ¥11,800×23回 / 初回¥ 8,680 ¥ 8,400×35回

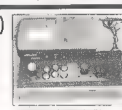
### サムスピ天草降臨 パナカスタムセット

サムスピ天草降臨
マザーボード(新品)
パナカスタム
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥205,000**
初回¥19,760 ¥19,300×11回 / 初回¥11,470 ¥10,500×23回 / 初回¥10,780 ¥ 7,400×35回

### サムスピ天草降臨 ボードマスターセット

サムスピ天草降臨
マザーボード(新品)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥220,000**
初回¥21,340 ¥20,700×11回 / 初回¥11,580 ¥11,300×23回 / 初回¥ 9,520 ¥ 8,000×35回

### バーチャファイター2(25インチモニター付) スーパーベガセット

バーチャファイター2PCB（中古）
スーパーベガ21(新品)
アンプ付ハーネス
25インチモニター（新品）
RGBコード
通販特価(送料・税込) **¥238,000**
初回¥23,016 ¥22,400×11回 / 初回¥13,092 ¥12,200×23回 / 初回¥ 8,708 ¥ 8,700×35回

### バーチャファイター2(25インチモニター付) シグマセット

バーチャファイター2PCB（中古）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、アンプ付ハーネス
25インチモニター（新品）
RGBコード
通販特価(送料・税込) **¥233,000**
初回¥22,856 ¥21,900×11回 / 初回¥13,822 ¥11,900×23回 / 初回¥ 9,128 ¥ 8,500×35回

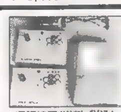
### バーチャファイター2(25インチモニター付) パナカスタムセット

バーチャファイター2PCB（中古）
パナカスタム
アンプ付ハーネス
25インチモニター（新品）
RGBコード
通販特価(送料・税込) **¥208,000**
初回¥19,856 ¥19,600×11回 / 初回¥12,872 ¥10,600×23回 / 初回¥ 7,728 ¥ 7,600×35回

### バーチャファイター2(25インチモニター付) ボードマスターセット

バーチャファイター2PCB（中古）
ボードマスター
アンプ付ハーネス
25インチモニター（新品）
RGBコード
通販特価(送料・税込) **¥223,000**
初回¥21,436 ¥21,000×11回 / 初回¥12,982 ¥11,400×23回 / 初回¥ 9,968 ¥ 8,100×35回

### ファイティングバイパーズ(25インチモニター付) スーパーベガセット

ファイテングバイパーズPCB（中古）
スーパーベガ21
アンプ付ハーネス
25インチモニター（新品）
RGBコード
通販特価(送料・税込) **¥228,000**
初回¥21,596 ¥21,500×11回 / 初回¥12,252 ¥11,700×23回 / 初回¥ 9,548 ¥ 8,300×35回

### ファイティングバイパーズ(25インチモニター付) シグマセット

ファイテングバイパーズPCB（中古）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
アンプ付ハーネス、ASコード
25インチモニター（新品）
RGBコード
通販特価(送料・税込) **¥223,000**
初回¥21,436 ¥21,436×11回 / 初回¥12,982 ¥11,400×23回 / 初回¥ 9,968 ¥ 8,100×35回

### ファイティングバイパーズ(25インチモニター付) パナカスタムセット

ファイテングバイパーズPCB（中古）
パナカスタム
アンプ付ハーネス
25インチモニター（新品）
RGBコード
通販特価(送料・税込) **¥ 74,000**
初回¥19,536 ¥18,600×11回 / 初回¥12,032 ¥10,100×23回 / 初回¥ 8,568 ¥ 7,200×35回

### ファイティングバイパーズ(25インチモニター付) ボードマスターセット

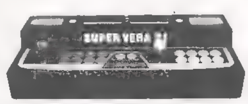
ファイテングバイパーズPCB（中古）
ボードマスター
アンプ付ハーネス
25インチモニター（新品）
RGBコード
通販特価(送料・税込) **¥213,000**
初回¥21,116 ¥20,000×11回 / 初回¥12142 ¥10,900×23回 / 初回¥10,808 ¥ 7,700×35回

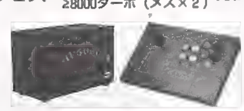
### アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800

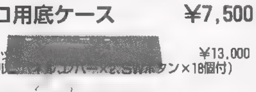
ディスプル ¥19,800
通販特価 ¥18,800（代引、送料、税込）
大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価（代引、送料・税込） **¥26,000**
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

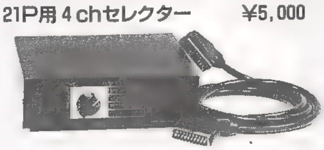
### RAS-HD ¥14,500
(PS,SSアダプター付)

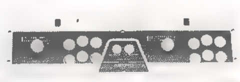
MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000
SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PC-TV45X・35X FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ

### SUPER VEGA 21 特価

サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000

### シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×2） 特価

サターン用コード ¥4,000 メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000 PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

### アストロ用底ケース ¥7,500

お買い得セット ¥13,000
（2L16Bアル[illegible]パネル＋2SWボタン×18個付）
・アストロ2L6Bパネル ¥5,000
・アストロ2L12Bパネルセイワミ製 ¥13,500
・バーチャファイターパネル ¥15,000
・バーチャロンパネル(純正) ¥65,000

### 21P用4chセレクター ¥5,000

21P接続コード ¥4,000

### ボードマスター 特価

サターンコード ¥4,000

### KIC PANACUSTOM 特価

RGBケーブル21P、15P 各¥3,000 SF用コード ¥8,000
ストII対応JAMMAハーネス ¥3,000 麻雀ハーネス ¥3,000

## 超お買い得なメンバーズカード会員大募集!!!
①入会金、会費は全て無料。②お買い上げ金額の5％をポイントとして還元。③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK！④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
※他にもたくさんの特典が付いています。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

### お得なTAMAYA通信販売
・ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
・ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
・分割払いが利用できます。
・大型筐体の販売を行っています。
・電話での相談、説明。
・ハード、ソフトの買い取り。
・特殊ハーネス等の製作を行っています。
・FAXで24時間注文・相談受け付けています。

# 筐体・基板・各種パーツ オール激安！

## リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！

在庫2,000以上

在庫リストのFAXサービスあります。お電話頂けば、お送りいたします。※表示価格は全て税別です

SNK

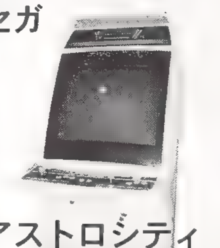
キャンディー18
￥35,000～

タイトー

カナリー25
￥50,000

セガ

エアロシティ
￥60,000～

セガ

アストロシティ
￥120,000～

SNK

MVS U4/25
￥80,000～

## 買取もガンガンやっています！　テレビゲーム筐体続々入荷！

| | |
|---|---|
| リムロッキンバスケットボール | 3,000 |
| 闘姫伝承 | 68,000 |
| 雷牙 | 10,000 |
| **ナムコ** | |
| F／A | 12,000 |
| KLAX | 2,000 |
| アウトフォクシーズ | 38,000 |
| エメラルディア | 3,000 |
| ギャラガ（C） | 5,000 |
| ギャラクシアン（C） | 10,000 |
| グレートスラッガーズ’94 | 5,000 |
| コズモギャングザパズル | 5,000 |
| コズモギャングザビデオ | 10,000 |
| スプラッターハウス | 23,000 |
| ゼビウス | 35,000 |
| ゼビウス 3D/G | TEL |
| ソウルエッジ Ver.2 | 58,000 |
| タンクフォース | 8,000 |
| ティンクルピット | 6,000 |
| トイポップ | 58,000 |
| ドラゴンスピリット | 48,000 |
| ドラゴンバスター | 48,000 |
| ナムコクラシックコレクションVol.1 | 38,000 |
| ナムコクラシックコレクションVol.2 | 45,000 |
| ニューマンアスレチック | 12,000 |
| ネビュラスレイ | 15,000 |
| パックマン（C） | 12,000 |
| パラデューク | 38,000 |
| プライムゴールEX | 28,000 |
| マッハブレーカーズ | 18,000 |
| マッピー | 45,000 |
| リブルラブル | 68,000 |
| ワールドコート | 15,000 |
| ワールドスタジアム’93 | 6,000 |
| ワールドスタジアム’93激闘版 | 8,000 |
| ワールドスタジアム’95 | 18,000 |
| ワルキューレの伝説 | 60,000 |
| 鉄拳2 Ver.β | 128,000 |
| **バンプレスト** | |
| SDガンダム サイコサラマンダー | 3,000 |
| SDガンダム ネオバトリング | 4,000 |
| アクウギャレット | 38,000 |
| ウルトラマン倶楽部 | 5,000 |
| ゴジラ | 8,000 |
| スーパースラムス | 15,000 |
| ドラゴンボールZ | 12,000 |
| ドラゴンボールZ2スーパーバトル | 15,000 |
| マクロス | 8,000 |
| マクロス2 | 10,000 |
| マジンガーZ | 20,000 |
| 機動戦士ガンダム | 3,000 |
| 銃弾嵐 | 28,000 |
| 美少女戦士セーラームーン | 35,000 |
| **ビデオシステム** | |
| F－1グランプリ | 2,000 |
| F－1グランプリⅡ | 2,000 |
| スーパーバレーボール’91 | 3,000 |
| スーパーフォーミュラ | 3,000 |
| ソニックウイングス | 8,000 |
| ハットリス | 3,000 |
| ラビオレプス | 8,000 |
| **東亜プラン** | |
| V．ファイブ | 12,000 |
| お天気パラダイス | 15,000 |
| タツジン | 5,000 |
| テキパキ | 10,000 |
| ドギューン | 10,000 |
| バツグン | 32,000 |
| フーピー | 4,000 |
| 達人王 | 15,000 |
| **ネオジオ** | |
| ギャラクシーファイト | 4,000 |
| キングオブファイターズ’94 | 3,000 |
| キングオブファイターズ’95 | 12,000 |
| キングオブファイターズ’96 | 35,000 |
| サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 6,000 |
| ステークスウィナー | 25,000 |
| ソニックウイングス2 | 15,000 |
| ソニックウイングス3 | 25,000 |
| パズルボブル | 18,000 |
| パワースパイクス2 | 5,000 |
| ビッグトーナメントゴルフ | 10,000 |
| フライングパワーディスク | 5,000 |
| マジカルドロップ2 | 18,000 |
| ラストリゾート | 5,000 |
| リアルバウト餓狼伝説 | 12,000 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 5,000 |
| 作戦名ラグナロク | 6,000 |
| 将棋の達人 | 10,000 |
| 神凰拳 | 23,000 |
| 痛快ガンガン行進曲 | 5,000 |
| 天外魔境真伝 | 6,000 |
| 得点王3 | 10,000 |
| 忍者マスターズ | 28,000 |
| 風雲黙示録 | 6,000 |
| 龍虎の拳外伝 | 5,000 |
| ※その他の在庫多数有ります。 | |
| ◎電話にてお問い合わせ下さい。 | |
| **クイズ** | |
| クイズ&ドラゴンズ | 5,000 |
| カプコンワールド2 | 5,000 |
| クイズ世界はSHOW BY ショーバイ | 4,000 |
| クイズ殿様の野望2 | 5,000 |
| 熱答クイズチャンピオン | 5,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | 3,000 |
| 能力向上委員会 | 5,000 |
| **マージャン** | |
| スーチーパイスペシャル | 12,000 |
| スーパーマル禁版 | 13,000 |
| スーパーリアル花札 | 23,000 |
| スーパーリアル麻雀P-II | 5,000 |
| スーパーリアル麻雀P-III | 10,000 |
| スーパーリアル麻雀P-IV | 12,000 |
| スーパーリアル麻雀P-V | 18,000 |
| スーパーリアル麻雀P-VI | 23,000 |
| セーラーウォーズ | 15,000 |
| ファイナルロマンス | 12,000 |
| ファイナルロマンス2 | 18,000 |
| ファイナルロマンスR | 58,000 |
| プリティーセーラー18禁 | 18,000 |
| 卒業証書 | 18,000 |
| 着せかえ麻雀 | 40,000 |
| 同級生スペシャル | 23,000 |
| 麻雀ハイパーリアクション | 18,000 |
| 麻雀レモンエンジェル | 15,000 |
| 麻雀極 | 15,000 |
| 麻雀同級生 | 18,000 |
| ※その他の在庫多数有ります。 | |
| ◎電話にてお問い合わせ下さい。 | |
| **その他** | |
| PANG3 | 20,000 |
| XXミッション | 5,000 |
| アースジョーカー | 5,000 |
| アクロバットミッション | 5,000 |
| アテナのハテナ | 5,000 |
| おいしいパズルはいりませんか | 3,000 |
| オセロダービー | 18,000 |
| ガンバード | 18,000 |
| ギャルズパニック | 8,000 |
| ギャルズパニックⅡ | 10,000 |
| ギャルズパニックⅢ | 38,000 |
| グランドクロス | 6,000 |
| グレート1000マイルラリー | 10,000 |
| コンバットライブス | 2,000 |
| スーパーオセロ | 3,000 |
| スーパー上海 | 12,000 |
| スカルファング | 42,000 |
| ススメマイルスマイル | 23,000 |
| ストライカーズ1945 | 68,000 |
| ダイエットGOGO | 5,000 |
| タスクフォースハリアー | 5,000 |
| ダブルウイング | 8,000 |
| ダブルドラゴン | 15,000 |
| ダブルドラゴン3 | 8,000 |
| だるま道場 | 5,000 |
| ダンガー | 5,000 |
| チャイナタウン | 15,000 |
| テラフォース | 8,000 |
| ドリフトアウト’94 | 15,000 |
| ドンデンラバー | 38,000 |
| ハチャメチャファイター | 10,000 |
| バトルガレッガ | 45,000 |
| へべれけのぽぷーん | 4,000 |
| ボンピングワールド | 18,000 |
| マジカルエラーを探せ | 4,000 |
| マジカルドロップ | 12,000 |
| ムーンクレスタ（C） | 8,000 |
| もうじゃ | 28,000 |
| ランバート | 8,000 |
| レッスルフェスト | 3,000 |
| ローラーゲームズ | 3,000 |
| ワールドラリー | 5,000 |
| 究極のオセロ | 5,000 |
| 五月陣戦 | 8,000 |
| 五月陣戦2 | 15,000 |
| 鮫・鮫・鮫 | 8,000 |
| 疾風魔法大作戦 | 18,000 |
| 上海 | 5,000 |
| 上海 Ⅱ | 20,000 |
| 上海 Ⅲ | 10,000 |
| 戦国エース | 15,000 |
| 戦国ブレード | 68,000 |
| 大牌砦 | 18,000 |
| 熱血高校ドッチボール | 12,000 |
| 牌砦 | 4,000 |
| 牌砦Ⅱ | 5,000 |
| 牌砦Ⅱ 仇討外伝 | 6,000 |
| 爆裂クラッシュレース | 18,000 |
| 飛翔鮫 | 8,000 |
| 琉球 | 5,000 |
| 連珠貴族 | 12,000 |
| **マザーボード** | |
| CPS－Ⅱ マザーボード | 15,000 |
| F－3 マザーボード | 45,000 |
| MV-1 FZ ハードキット | 23,000 |
| ST-V マザーボード | 48,000 |
| メガシステム マザーボード | 40,000 |
| ※その他の商品は、電話にてお問い合わせ下さい。 | |

## お支払い方法

- お支払は現金振込または現金書留でお願いします。(宅急便の代引も可能)
- 入金確認後、即日発送致します。
  ※各種クレジットも取扱っております
- 金額は、すべて消費税別です。

**振込先：あさひ銀行 浜松支店**
**普通1051829（株）エパトン**

## 注意事項

- お申し込み日より7日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- 上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- 価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- 基板、パーツ送料はお客様御負担です。
- 大型機、送料は相談に応じます。
- 商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

# ドリーム Toco（トコ）

## あら!! こんなに安くて良いのかしらん!?

## D.T.M'S （ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

## リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

### カプコン

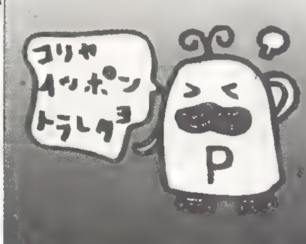
| | |
|---|---|
| ストリートファイターZERO2 | 50,000 |
| ストリートファイターアルファ2 | 35,000 |
| ストリートファイターZERO | 30,000 |
| スーパーストⅡX | 28,000 |
| スーパーストⅡ | 26,000 |
| ヴァンパイアハンター | 35,000 |
| ヴァンパイア | 28,000 |
| X-MEN | 35,000 |
| スターグラディエイター | 45,000 |
| 闘神伝2 | 35,000 |
| ロックマンザパワーバトル | 10,000 |
| 天地を喰らうⅡ | 15,000 |

### タイトー

| | |
|---|---|
| サイキックフォースEX | 55,000 |
| サイキックフォース | 45,000 |
| レイフォース | 25,000 |
| インセクターX | 6,000 |
| エクスターミネーション | 12,000 |
| グリッドシーカー | 20,000 |
| サンダーフォックス | 10,000 |
| スーパーQIX | 7,000 |
| スーパーマン | 12,000 |
| ライディングファイト | 15,000 |
| レインボーアイランド | 15,000 |
| レインボーアイランドEX | 15,000 |

## リストのFAX発送を始めました

①03-5256-4403をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号0195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す
（情報料無料）




### セガ

| | |
|---|---|
| ガルディア | 15,000 |
| ワンダーボーイ | 10,000 |
| モンスターランド | 15,000 |
| クイズめくるめくストーリー | 1,000 |
| クイズ廊下に立ってなさい | 1,000 |
| クイズゴーストハンター | 1,000 |
| ゴールデンアックスⅡ | 35,000 |
| アラビアンファイト | 20,000 |
| スパイダーマン | 15,000 |
| ドラゴンボールV.R.V.S | 15,000 |
| バーニングライバル | 17,000 |
| Jリーグ1994 | 10,000 |

### ナムコ

| | |
|---|---|
| グレートスラッガーズ | 500 |
| グレートスラッガーズ'94 | 800 |
| スーパーワースタ | 10,000 |
| スーパーワースタ'92 | 10,000 |
| スーパーワースタ'92激闘版 | 10,000 |
| スーパーワースタ'93 | 10,000 |
| スーパーワースタ'95 | 3,000 |
| スーパーワースタ'96 | 30,000 |
| パラデューク | 30,000 |
| マッピー | 20,000 |
| クラシックコレクションVol.2 | 45,000 |
| 鉄拳2Ver.β | 90,000 |

### 麻雀

| | |
|---|---|
| 流星雀士キララスター | 32,000 |
| エンジェルキッス | 27,000 |
| スーチーパイⅡ | 26,000 |
| 着せかえまーじゃん | 25,000 |
| バニラシンドローム | 12,000 |
| アイドル麻雀放送局 | 1,000 |
| カメラ小僧 | 800 |
| クイズ麻雀早くやってよ | 1,500 |
| ザ・レディハンター | 1,500 |
| プロ麻雀極 | 4,000 |
| 個人教授 | 1,500 |
| 笑いの麻雀エンジェルス | 2,000 |

### MVSカセット

| | |
|---|---|
| キングオブファイターズ'96 | 55,000 |
| キングオブファイターズ'95 | 15,000 |
| キングオブファイターズ'94 | 3,000 |
| 龍虎の拳外伝 | 5,000 |
| 龍虎の拳2 | 1,000 |
| 龍虎の拳 | 500 |
| リアルバウト餓狼伝説 | 15,000 |
| 餓狼伝説3 | 1,000 |
| 餓狼伝説スペシャル | 1,000 |
| 餓狼伝説2 | 500 |
| 餓狼伝説 | 500 |
| 風雲黙示録 | 5,000 |

### その他

| | |
|---|---|
| 戦国ブレード | 50,000 |
| 上海Ⅲ | 25,000 |
| ぷるるん | 5,000 |
| 卒業証書 | 4,000 |
| 究極のオセロ | 10,000 |
| オセロダービー | 10,000 |
| 赤丸Q上昇ドントアール | 10,000 |
| WWFレッスルフェスト | 2,000 |
| ブロックアウト | 4,000 |
| ドンデンラバー | 15,000 |
| ギャングウォーズ | 4,000 |
| SDガンダムサイコサラマンダー | 3,000 |
| SDガンダムネオバトリング | 5,000 |
| 海底大戦争 | 28,000 |
| ファイティングファンタジー | 15,000 |
| ロボコップ | 5,000 |
| イーアルカンフー | 10,000 |
| 実録パワフルプロ野球'96 | 30,000 |
| ぶたさん | 30,000 |
| 熱答クイズチャンピオン | 2,000 |
| ドラゴンパンチ | 3,000 |
| テキパキ | 10,000 |
| テラフォース | 8,000 |
| システムGXマザーボード | 25,000 |
| システム32マザーボード | 25,000 |

### 各種ロム・サブ

| | |
|---|---|
| ときメモ対戦ぱずるだま | 50,000 |
| セクシーパロディウス | 15,000 |
| だい好キッス | 12,000 |
| ツインビーヤッホー！ | 3,000 |
| 極上パロディウス | 3,000 |
| 対戦ぱずるだま | 4,000 |
| 沙羅曼蛇2 | 6,000 |
| ドラグーンマイト | 10,000 |
| ストリートファイターZERO2 | 25,000 |
| ストリートファイターZERO | 5,000 |
| スーパーストⅡX | 3,000 |
| スーパーストⅡ | 2,000 |
| ヴァンパイアハンター | 10,000 |
| ヴァンパイア | 3,000 |
| X-MEN | 10,000 |
| ばくばくアニマル | 800 |
| エジホン探偵事務所 | 1,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル | 1,000 |
| バーチャファイターキッズ | 4,000 |
| バーチャファイターリミックス | 1,000 |
| ファイナルアーチ | 1,000 |
| ファンキーヘッドボクサーズ | 2,000 |
| サンドアール | 5,000 |
| 水滸演武 | 1,000 |
| イントロDON DON | 8,000 |

**通販（代引）システムOK！（当店は通販専門店です）**

●受付時間　平日11：00～20：30
　　　　　　土　13：00～20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco（トコ）**

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

## お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にTELしてください。
●在庫リスト月2回発行になりました。（月始・中旬頃です。）

| | |
|---|---|
| 書店（帖合）印 | |
| 部数 | 冊 |

## ゲーメスト単行本

| | |
|---|---|
| ストII　波動拳の謎 | 定価980円 |
| 餓狼伝説の謎 | 定価980円 |
| 侍魂の謎 | 定価980円 |
| ワールドヒーローズの謎 | 定価880円 |
| 龍虎の拳の謎 | 定価880円 |
| 豪血寺一族の謎 | 定価880円 |
| KOF'94の謎 | 定価880円 |
| 真侍魂の謎 | 定価880円 |
| ヴァンパイアの謎 | 定価880円 |
| スーパーリアル麻雀のひみつ | 定価880円 |
| ヴァンパイアハンターの謎 | 定価880円 |
| 餓狼伝説３の謎 | 定価880円 |
| 鉄拳の謎 | 定価880円 |

## ゲーメストZ文庫

| | |
|---|---|
| ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編 〜紅い月の魔女〜 | 定価570円 |
| ストリートファイターII（外伝） ウルティメット・タワーズ[1] | 定価590円 |
| 幻想神話ラスト・ラグナロク[1] | 定価590円 |
| ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編 〜終わらない春〜 | 定価580円 |

●お求めの本に○を

## コミック注文書

貴店TEL　（　　）
FAX　（　　）

| | |
|---|---|
| 速攻生徒会② 定価500円　小川雅史 | 冊 |
| コンティニュー？ 定価680円　ひさの瑠珈 | 冊 |
| ヴァンパイアハンター② 定価850円　藤田丈士 | 冊 |
| カプコン美少女戦士コミック アンソロジー②　定価780円 | 冊 |
| ワールドヒーローズ2④ 定価850円　雑君保プ | 冊 |
| KOF'96コミックアンソロジー 定価780円 | 冊 |
| ヴァンパイアハンターコミック アンソロジー②　定価780円 | 冊 |
| ネオジオギャルズコミック アンソロジー③　定価780円 | 冊 |
| 鉄拳2コミックアンソロジー 定価780円 | 冊 |
| ストリートファイターZERO② 定価550円　中平正彦 | 冊 |
| 出たな！ツインビー③ 定価850円　吉崎観音 | 冊 |
| ギース・ハワード外伝 定価850円　天獅子悦也 | 冊 |
| KOF'96　4コマ決定版 定価580円　鷹岬諒 | 冊 |
| ゲーパロ4コマグランプリ⑦ 定価580円 | 冊 |
| サムライスピリッツコミック アンソロジー　定価780円 | 冊 |
| 餓狼伝説スペシャル① 定価980円　MONDO恵 | 冊 |
| ストZERO2コミック アンソロジー　定価780円 | 冊 |
| 鉄拳2 定価850円　式田典史 | 冊 |
| スーパーリアル麻雀PVIコミックアンソロジー　定価780円 | 冊 |
| ラストブロンクス　コミック アンソロジー　定価780円 | 冊 |
| ねこだらけ。 定価780円 | 冊 |
| サイキックフォース アンソロジー　定価780円 | 冊 |

月　　日

株式会社　新声社

## ◆GAMEST◆11月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト11月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、180ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは11月30日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　　　〕〔　　　　　　〕〔　　　　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　　　　　　　　　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　　　　　　　　　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　　　　　　　　　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

9：あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

# 第10回ゲーメスト大賞に300名をご招待!!

今年は創刊10周年ということで、いつにも増して大賞を盛大に決めて発表したい気分です。１年の、そして10周年の締めくくりともいえるこの発表の場に今年は、300名の読者をご招待します。

このハガキにてご応募ください。応募者が300名を超えた場合は抽選となります。なお、詳細は掲載記事や当選時に送られる招待状にてご確認ください。電話等でのご質問にはお答えできませんので、ご了承ください。また、発表は招待状の発送にかえさせていただきます。

締め切り11月15日必着

日時…12月８日（日）午後１時30分より（予定）
会場…東京・ニューピアホール

| | |
|---|---|
| （ふりがな）お名前 | |
| 年齢（　　歳） | 性別（男・女） |
| 電話 | |
| 住所 | |

キリトリ線

## ビデオ用注文書

貴店印

| 書名 | 定価 | 数量 |
| --- | --- | --- |
| スーパーストリートファイターⅡX | 定価 7,000円 | 本 |
| KOF'94 | 定価 6,500円 | 本 |
| 真サムライスピリッツ | 定価 4,800円 | 本 |
| バーチャファイター2 | 定価 4,800円 | 本 |
| ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル | 定価 5,800円 | 本 |
| ヴァンパイアハンター | 定価 4,800円 | 本 |
| 餓狼伝説3 | 定価 4,800円 | 本 |
| ストリートファイターZERO | 定価 4,800円 | 本 |
| KOF'95 | 定価 4,800円 | 本 |
| 侍魂 斬紅郎無双剣 | 定価 4,800円 | 本 |
| マーヴル・スーパーヒーローズ | 定価 4,800円 | 本 |
| ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル | 定価 5,800円 | 本 |
| バトルガレッガ | 定価 5,800円 | 本 |
| サイキックフォース | 定価 4,800円 | 本 |
| KOF'96 | 定価 4,800円 | 本 |

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

## コミック注文書

貴店 TEL ( ) FAX ( )

部数 冊

条件

書名

担当者

回 巻

定価

月 日

株式会社 新声社

---

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

10年ひと区切り！ ゲーメスト大賞

# 300名ご招待係 行

キリトリ線

| (ふりがな) お名前 | 年齢（　　）歳<br>性別（男・女） |
| --- | --- |
| 自己ＰＲ（得意ゲーム、趣味など） | |
| プレゼンテイターを希望しますか？ | する しない<br>○・× |

※これは当日名札になります。

---

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

# ゲーメスト編集部 行

(11月30日号)

キリトリ線

| (ふりがな) お名前 | 年齢（　　）歳<br>性別（男・女）※ |
| --- | --- |
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　） ※都道府県 | |
| ①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　） | |
| ご希望の賞品名とその番号 | |
| ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ 1書店 2ゲームセンター 3コンビニ 4その他 | |

※の部分は○でお囲みください

# 元祖 秋葉原の基板屋

# 基板高価買取価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

| | |
|---|---|
| **《アイレム》** | |
| ロードランナーI～IV | 各15K |
| R-TYPE | 5K |
| R-TYPE II | 8K |
| R-TYPE LEO | 10K |
| アンダーカバーコップス | 10K |
| 海底大戦争 | 15K |
| 最後の忍道 | 15K |
| イメージファイト | 9K |
| X マルチプライ | 10K |
| リーグマン | 15K |
| ボンバーマンワールド | 10K |
| 剣豪 | 4K |
| ※アイレムレトロ基板高価買取(TEL) | |
| **《SNK》** | |
| ループレバーのゲーム(P付) | 30K～ |
| サイコソルジャー | 60K |
| アテナ | 15K |
| ASO | 10K |
| MVSシリーズ | 12K |
| ※SNKレトロ基板高価買取(TEL) | |
| **《カプコン》** | |
| エグゼドエグゼズ | 25K |
| ガンスモーク | 13K |
| 闘いの挽歌 | 13K |
| ロストワールド(P付) | 95K |
| ひげ丸 | 13K |
| D&D(サブ) | 25K |
| D&D 2(サブ) | TEL |
| パワードギア(サブ) | 13K |
| エイリアンVSプレデター(サブ) | 20K |
| ワンダー3 | 25K |
| ストリートファイター | 10K |
| ストリートファイターII | 3K |
| ストリートファイターIIダッシュ | 4K |
| ストリートファイターIIターボ | 4K |
| CPシステム基板高価買取(TEL) | |
| CPSIIサブボード高価買取(TEL) | |
| **《コナミ》** | |
| グラディウス(バブルボード) | 20K |
| グラディウス(ROMボード) | TEL |
| ライフフォース | 30K |
| サラマンダ | 22K |
| グラディウスII | 18K |
| グラディウスIII | 20K |
| ゼクセクス | 18K |
| A-JAX | 18K |
| 悪魔城ドラキュラ | 40K |
| サンダークロス | 15K |
| サンダークロスII | 13K |
| ときめきパズル玉 | TEL |
| ツインビー(バブルボード) | 20K |
| ツインビー(ROMボード) | TEL |
| ミスティックウォーリアーズ | 18K |
| バトランティス | 25K |
| M.I.A | 25K |
| 魔獣の王国 | 28K |
| マーシャルチャンピオン | 5K |
| シンプソンズ | 7K |
| バイオレントストーム | 15K |
| バッキーオヘア | 8K |
| ※コナミレトロ基板高価買取(TEL) | |
| **《ジャレコ》** | |
| シティコネクション | 15K |
| 忍者くん2 | 10K |
| サイキック5 | 17K |
| ぶたさん | 18K |
| バルトリック | 20K |
| メガシステム32ボード高価買取(TEL) | |
| **《セガ》** | |
| ファンタジーゾーン | 13K |
| アッポー | 10K |
| ロボレス2001 | 10K |
| エイリアンシンドローム | 13K |
| SDI(P付) | 65K |
| バレット | TEL |
| ピットフォールII | 17K |
| ゴールデンアックス | 5K |
| ゴールデンアックス2 | 20K |
| ゲイングランド | 40K |
| スペースハリアー高価買取(TEL) | |
| ※セガレトロ基板高価買取(TEL) | |
| ※セガST-V基板高価買取(TEL) | |
| **《タイトー》** | |
| バブルボブル | 15K |
| レインボーアイランド(EXOK) | 13K |
| レイメイズ | 20K |
| ライトブリンガー | 10K |
| 影の伝説 | 10K |
| 黄金の城 | 15K |
| ナイトストライカー(PCB) | 35K |
| プリルラ(メイン込) | 35K |
| ガンフロンティア | 25K |
| ライディングファイト | 20K |
| アラビアンマジック | 10K |
| ※タイトーレトロ基板高価買取(TEL) | |
| ※F3マザーボード高価買取(TEL) | |
| **《デコ》** | |
| ザピガ | 25K |
| B-ウイング | 25K |
| トリオTHEパンチ | 22K |
| ナイトスラッシャーズ | 20K |
| グレートラグタイムショー | 17K |
| ※デコレトロ基板高価買取(TEL) | |
| **《ナムコ》** | |
| ベラボーマン(ボタン付) | 60K |
| フェリオス | 35K |
| ファイネストアワー | 40K |
| ホッピングマッピー | TEL |
| F/A | 7K |
| マッハブレイカーズ | 17K |
| アウトフォクシーズ | 15K |
| タンクフォース | 10K |
| ※ナムコレトロ基板高価買取(TEL) | |
| **《日物》** | |
| ムーンクレスタ(純正) | 20K |
| クレイジークライマー(純正) | 40K |
| フリスキートム | 40K |
| 子連れ狼 | 35K |
| ※日物レトロ基板高価買取(TEL) | |
| **《任天堂》** | |
| ドンキーコング(純正) | 30K |
| マリオブラザース(純正) | 13K |
| スペースファイアーバード | 25K |
| ※任天堂レトロ基板高価買取(TEL) | |
| **《その他》** | |
| 首領蜂 | 20K |
| クラッシュローラー(純正) | 18K |
| コロスケローラー | 22K |
| エクイテス | 23K |
| リバーパトロール(純正) | 40K |
| その他オルカ基板高価買取 | |
| スターフォース(純正) | 13K |
| アルゴスの戦士 | 12K |
| ソロモンの鍵 | 15K |
| 鮫!鮫!鮫! | 15K |
| バツグン | 20K |
| ジャンプバグ | 20K |
| セーラームーン(全て純正) | 25K |
| ガンバード | 10K |
| クレイジーコング(2含む) | 10K |
| 豪血寺一族2 | 9K |
| 豪血寺一族外伝 | 15K |
| マジンガーZ | 10K |
| ツインイーグルII | 15K |
| ミュータントナイト | 20K |
| ゴジラ | 4K |
| ガンダーラ | 10K |
| 大江戸ファイト | 7K |
| 富士山バスター | 5K |
| ジャッキー チェン | 13K |
| ナックルバッシュ | 7K |
| アウトゾーン | 5K |
| サンダードラゴン2 | 12K |
| レジオネア | 7K |
| ゼロチーム | 8K |
| 疾風魔法大作戦 | 8K |
| ハイパーデュエル | 5K |
| ノストラダムス | 7K |
| アークエリア | 15K |
| ウルトラ警備隊 | 13K |
| ハチャメチャファイター | 10K |
| ノバ2001 | 15K |
| バイパーフェイズ(NEW) | 20K |
| バトルガレッガ | 28K |

「SuperNintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

その他の基板も高価買取します。TELにてどうぞ!

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

## CAPCOM オリジナル・スクリーン・セーバー
(WINDOWS 3.1/95対応CD-ROM)

独占販売決定!!



全キャラの壁紙だけでなく23キャラのアニメーションも特別内蔵
なんと!
お買い上げの方全員に…
★特製マルチイメージCDケース
★デザイナー書きおろし特製オリジナルポートレート3枚
が、もれなく付いてきます。
通常販売価格¥5,800のところ10/31までのスペシャルプライス
**¥5,300**
※数に限りがありますのでお早めにお求めください。
《お問い合わせ》**TEL.03-3255-3454**

## 月刊 最新入荷ソフト速報

**SS**
大人気 恐竜格闘が再入荷しました
プライマルレイジ …… ¥7,500
最新3D格闘が早くも入荷!
クリティコム …… ¥6,800
あのバブルボブルとレインボーアイランドの2in1!
ダブル バブル ボブル …… ¥7,200
名作アースワームジムの第2弾!
アースワームジム 2 …… ¥6,800

**S-NES**
あのスポーンが遂に再入荷!
スポーン …… ¥8,800
ミズパックマンがS-NESで復活!
ミズパックマン …… ¥6,800

**Genesis**
S-NES版よりも出来が良くなった対戦格闘
ウェポンロード …… ¥7,980
ペーパーボーイの続編をジェネシスで!
ペーパーボーイ 2 …… ¥6,800
メガCD版とは違うオリジナルバージョン!
シャドーラン …… ¥5,800

**Sega-CD**
名作シルフィードの海外版が入荷しました!
シルフィード …… ¥4,200
CDになって噴出画がパワーアップ!
ミッキーマニア …… ¥4,200

**Game Boy**
大人気格闘のゲームボーイ版
キラーインスティンクト …… ¥5,980
あのモータルコンバット3がゲームボーイに!
モータルコンバット 3 …… ¥5,980
ウィリアムズの名作ゲームの2in1!
ディフェンダー／ジャウスト …… ¥4,980

**Game Gear**
アメコミヒーロー、X-MENがギアに登場!
X-MEN …… ¥5,200
あのペーパーボーイのギア版を入荷しました!
ペーパーボーイ …… ¥4,980

## ここに来ればPLAYできる
★KILLER INSTICT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

## ゲーム改造ツール特価販売中!!
サターン用 プロ アクション リプレイ
プレステ用 プロ アクション リプレイ
スーファミ用 X-ターミネーター2 サスケ
価格はTELにてお問い合わせください
**どこよりも安いです!**

## コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



NEW ボードマスター(シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000 & 8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

## 格闘ゲームの最終兵器
**SUPER VEGA 21**



アストロパネル8ボタン仕様
●16ボタンが独立連射ON⇔OFF可能
●同時押しボタン設定自由
**¥CALL**

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」
高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

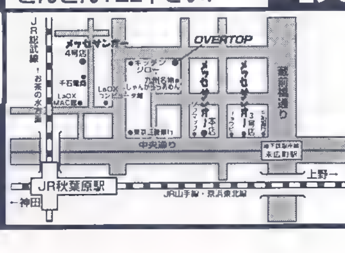
**通信販売も絶好調!!**
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

**高価**

不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

**買取**

| 営業時間 | |
|---|---|
| 月～木 | 10:30～20:00 |
| 金・土 | 10:00～20:00 |
| 日・祝 | 10:00～19:30 |




ゲームフリークのオアシス
# メッセサンオー本店
☎ 03(3255)3453
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8
FAX.03(3255)3455


キミをはなさない!!
いよいよ
ビッグゲスト読切り
本格スタート!
ナイトメアD.D
待望オリジナル
克・亜樹
超弩級連載
[速攻生徒会]
小川雅史
[わくわく7]
松原あきら
[さくらがんばる！]
中平正彦
[鉄拳distruction]
式田典史
[カーマンに指令を]
天獅子悦也
[Burning Flappers!]
鷹岬諒
[闘姫伝承〜私が一番！]
るりあ046
[コンティニュー?]
ひさの瑠珈
[アースブレイカー]
藤田文士
[みんなはとう？]
G＝ヒコロウ
[ダブルハピネス]
新名あき
[ゲーパロ4コマグランプリ]
強力連載　イラストエッセイ・よみもの
■She…（いのうえたくや）■同人鹿鳴館
■もりおかしんいちエッセイ　■Gun Blue（司淳）■川菜翠のなんたら世界征服
■taste■コミゲランド　他
付録：超豪華Wポスター
COMIC GAMEST
月刊コミックゲーメスト
12月号はただいま発売中!
定価490円

# めざせハイスコア!!

9月23日現在

AMショーで注目された機種がまだ出ていないため、いろいろなジャンルのタイトルがあるようです。来月はどうなる?

## 今市ゲームセンター ☆=0(14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO2アルファ(ゴウキ) | 3,438,500 | BAG-TIR(スーパー5) | 1コイン ALL P×15 (連) |
| 2 | ストリートファイターZERO2アルファ(ケン) | 3,142,800 | AYK-HAK(こ) | ALL P×9 (連) |
| 3 | ストリートファイターZERO2アルファ(サガット) | 2,761,100 | AYK-HAK(あ) | ALL P×9 (連) |
| 4 | ラストブロンクス(レッドアイ) | 2′36″41 | BAG-TIR | ALL |
| 5 | ラストブロンクス(ナギ) | 2′51″61 | BAG-TIR | ALL |
| 6 | バトルガレッガ(ゴールデンバット) | 6,393,740 | GTP-NTM | 1コイン RD-6 |
| 7 | バトルガレッガ(ミヤモト) | 5,652,580 | AYK-HAK(う) | 1コイン RD-6 |
| 8 | レイストーム(RG-1) | 5,068,200 | COA-COA | 1コイン RD-6 |
| 9 | 蒼穹紅蓮隊 | 6,530,360 | COA-COA | 1コイン 1-5 屠竜 |
| 10 | ラストブロンクス(クロサワ) | 3′05″16 | BAG-TIR | 1コイン ALL |

## コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿島町宮中4-1-21 ☎(0299)84-1991

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 蒼穹紅蓮隊(屠竜) | 13,668,830 | EASY | 6面 |
| 2 | レイストーム(R-GRAY 1) | 7,021,950 | EASY | 7面 |
| 3 | レイストーム(R-GRAY 2) | 11,251,150 | EASY | 7面 |
| 4 | バトルガレッガ(ガイン) | 10,133,470 | EASY | ALL |
| 5 | バトルガレッガ(ボーンナム) | 8,913,220 | EASY | 7面 |
| 6 | ストリートファイターZERO2(リュウ) | 2,510,200 | EASY | ALL Ⓟ×11 |
| 7 | ストリートファイターZERO2(ケン) | 2,732,100 | EASY | ALL Ⓟ×13 |
| 8 | ストリートファイターZERO2アルファ(ケン) | 2,884,700 | EASY | サバイバルモード ALL Ⓟ×12 |
| 9 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 630,300 | GM-TACK | ALL |
| 10 | D&D®S.O.M(エルフ) | 3,453,212 | 肉球 | ALL |

## プレイランドファンタジア ☆=0(5)

秋田県本庄市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ本庄内2F ☎(0184)24-5278

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム(R-GRAY 1) | 7,765,900 | ギャラいけ | 1コインALL |
| 2 | ソニック・ザ・ファイターズ | 4′55″56 | プラ妻×1Fひかる | 1コインALL |
| 3 | 闘姫伝承(キリコ) | 1,469,300 | 「土田のいく末96 どす恋♡」 | 1コインALL |
| 4 | 闘姫伝承(マリー&キング) | 1,112,600 | 「K-LANVS 明治イチロー」 | 1コインALL |
| 5 | 闘姫伝承(レイカ) | 931,800 | ベストセラーなるか!? 淫書「美女丸」今日もいく | 1コインALL |
| 6 | ストリートファイターZERO2(ロレント) | 1,470,400 | SMOP | 1コインALL |
| 7 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 357,400 | 日本縦断 しゃぶりんピック♡ | クラーク・テリー マチュア ALL |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームプラザヴィクトリア ☆=1(47)

北海道札幌市南区澄川4条3-3-11 ☎(011)813-6025

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | セクシーパロディウス(こいつ) | 5,987,200 | 点数ヘボでもノーミスうれしい 吉村 聡 | ALL ノーミス オート 1周164万 |
| 2 | バトルガレッガ(ゴールデンバット) | 13,030,160 | 吉村 聡 | ALL 5面960万 |
| 3 | バトルガレッガ(チッタ) | 9,763,800 | 吉村 聡 | 7面ラスボス 鳥180万 |
| 4 | バブルメモリーズ | 22,392,300 | KRL-バイキン | ALL80面 ノーマル |
| 5 | レイストーム(RG-2) | 14,489,300 | KRL-バイキン | 7面ボス マニュアル |
| 6 | 蒼穹紅蓮隊(紫電) | 9,075,740 | 吉村の弟子T³-WIZ | 1-6 |
| 7 | 蒼穹紅蓮隊(屠竜) | 5,404,840 | ごいんきょ | 1-4 |
| 8 | 蒼穹紅蓮隊(鵰牙) | 3,949,230 | ごいんきょ | 1-3 |
| 9 | サイキックフォースEX(ゲイツ) | 6′15″43 | ごいんきょ2号 | ALL |
| 10 | サイキックフォースEX(ソニア) | 4′39″13 | ごいんきょ2号 | ALL |

## ギャレッソ津田沼 ☆=9(36)

千葉県船橋市前原西12-15-16酒井ビル ☎(0474)74-4761

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム | 12,688,050 | KMT | ALL R-GRAY 1 |
| 2 | レイストーム | 15,513,950 | DOK-JIB(専) | 7面 R-GRAY2 |
| 3 | ゼビウス3D/G | 7,159,470 | KSR-JPT井上 やったよ琴ちゃん! | ALL (連) |
| 4 | セガラリーチャンピオンシップ | 2′26″57 | ぎるはま(爆)隊長 | ランチャ完走 中級 |
| 5 | スーパーパズルファイターⅡX | 261,100 | TAK | 白のケン使用 |
| 6 | スーパーGT24h(ロングコース右まわり) | 3′47″63 | A T | TT完走 上級 |
| 7 | 19XX(ライトニング) | 16,519,800 | GGG-つよいロボ | P×5 S×7 残×5 B×0 |
| 8 | バトルガレッガ | 13,415,660 | 2Fのてーいん | ALL ワイルドスネイル |
| 9 | バーチャファイター3(タイムアタック) | 2′25″89 | パイちゃん使い◎ | ALL パイ |
| 10 | | | | |

## モンテカルロ ☆=0(22)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23-2361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム(R・G-1) | 11,218,850 | 翢 | 1コインALL 5機設定 |
| 2 | スーパーパズルファイターⅡX(レイ レイ) | 602,570 | ワルキューレさんに捧ぐ 岩徹=417 | コインALL ハード 3本設定 |
| 3 | ラストブロンクス(洋子) | 2′46″80 | 中島だけどゴリ中嶋 | 1コインALL 遊び |
| 4 | ラストブロンクス(サバイバルモード) | 2,841,005 | SnABN-ゴリ中嶋 | 1コイン2周ALL 洋子使用 |
| 5 | タイムクライシス(ストーリーモード) | 11′16″88 | MNK | 1コインALL ☆=10 |
| 6 | 龍虎の拳外伝(不破刃) | 3′13″02 | FAG 9/10 バースデー記念 | 1コインALL 9/4 バースデーモード |
| 7 | セクシーパロディウス(マンボ) | 2,071,300 | D40 本当はイワン使い | 1コインALL |
| 8 | サイキックフォース(バーン) | 5′57″83 | やっぱり如月さんだよね MIO | 1コインALL 3本設定 |
| 9 | ストリートファイターZERO2(ゲン) | 1,422,300 | Z | 1コインALL |
| 10 | ストリートファイターZERO2(ロレント) | 1,290,300 | DBZ | 1コインALL |

## NTK ☆=0(22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ラストブロンクス(サバイバルモード) | 109,355 | BON | YUSAKU使用 |
| 2 | ラストブロンクス(サバイバルモード) | 488,964 | T.K | NAGI使用 |
| 3 | ラストブロンクス(サバイバルモード) | 443,013 | 666 | ZAIMOKU使用 |
| 4 | ラストブロンクス(サバイバルモード) | 480,904 | A.H | LISA使用 |
| 5 | ラストブロンクス(サバイバルモード) | 1,028,220 | ONI | KUROSAWA使用 |
| 6 | ラストブロンクス(サバイバルモード) | 1,197,406 | N.O | YOKO使用 |
| 7 | ラストブロンクス(サバイバルモード) | 1,281,495 | TAC | TOMMY使用 |
| 8 | ラストブロンクス(サバイバルモード) | 1,197,466 | M.O | JOE使用 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 八千代プレイランドカーニバル ☆=1(159)

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スターグラディエイター(ゴア) | 4′36″23 | 9MH | ALL |
| 2 | スターグラディエイター(ジューン) | 2′43″13 | 9MH | ALL |
| 3 | バーチャファイター3(パイ) | 3′22″71 | ウィノチ | ALL |
| 4 | バーチャファイター3(ジャッキー) | 3′27″59 | メグ | ALL |
| 5 | バーチャファイター3(サラ) | 3′59″87 | ジュリエット | ALL |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## トミームナコ ☆=1(8)

群馬県高崎市本町3-69 ☎(0273)25-2906

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 1,020,400 | SnRUN-y | ALLP×1(テリー アンディー・アテナ) |
| ○★ | バトルガレッガ(ボーンナム) | 14,891,410 | ECM-SSI-S.I | ALL (連) |
| ○★ | バトルガレッガ(ゴールデンバット) | 14,472,020 | ATF-KEN | ALL (連) |
| ★ | 鉄拳2 Ver.B(JACK-2) | 1′00″43 | SnABN-ゴリ中嶋 | (予)36″01ボロボロ ALL |
| ★ | 鉄拳2 Ver.B(レイ・ウーロン) | 1′18″68 | ATF-Ⓓ | (予)48 (連)(必) ALL |
| ★ | 豪血寺一族2(キースウェイン) | 6,790,300 | ATF-Ⓓ | P×4・DKO×9 S×27+4 |
| ★ | 豪血寺一族2(才蔵) | 1,562,600 | ATF-Ⓓ | P×2・D×2 28R |
| ★ | 豪血寺一族2(キースウェイン) | 2,076,000 | ATF-Ⓓ | P×10・D×6 32R |
| 9 | 19XX(モスキート) | 18,373,700 | ECM-SSI-S.I | ALL (連) |
| 10 | パズルボブル | 59,568,100 | SOLID-S.S | ALL |

## プレイシティ24 ☆=54(112)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23-5089

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | スターグラディエイター(ゼルキン) | 2′05″44 | 魔B党-K.O | ALL ハーフ 53秒 |
| 2 | スターグラディエイター(リムガル)(同) | 2′06″78 | BELLDANDY | ALL ハーフ 55秒 |
| ☆ | スターグラディエイター(ビルシュタイン)(同) | 2′09″61 | あごう サターン1本負け(怒) | ALL ハーフとは5人終了時 |
| 4 | スターグラディエイター(サターン) | 2′05″10 | 落としの山さん T.O反省の色なし↑ | ALL ようするに中間タイム |
| 5 | スターグラディエイター(ガモフ) | 2′23″99 | 魔B党-K.O | ALL ハーフ 57秒 |
| 6 | スターグラディエイター(ベクター)(同) | 2′43″61 | あごう | ALL (同) K+G 少し使う |
| 7 | スターグラディエイター(ジューン) | 2′18″64 | あごう | ALL ハーフ 不明 |
| 8 | スターグラディエイター(ゲレルト) | 2′56″23 | BELLDANDY | ALL ハーフ 1分15秒 |
| 9 | スターグラディエイター(カッパ) | 3′10″06 | BELLDANDY 別名おキヌちゃん(笑) | ALL ハーフ 1分14秒 |
| 10 | ラストブロンクス(ジョー) | 2′15″90 | 芳准(ARSHUROT) | ALL |

## GAME in DAIEI ☆=5(32)

千葉県市川市南八幡4-1-7駅南ビルB1 ☎(0473)76-9764

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 蒼穹紅蓮隊(一号機) | 18,258,850 | NLB-M・A | ALL |
| 2 | ブロップサイクル(上級) | 14,550 | D's-TAK | ALL |
| 3 | デカスリート(走り幅跳び) | 9m52 | NCR | ドイツ人 |
| 4 | デカスリート(砲丸投げ) | 26m02 | NCR | イギリス人 |
| 5 | デカスリート(400m走) | 41′06 | NCR | イギリス人 |
| 6 | デカスリート(円盤投げ) | 82m51 | NCR | イギリス人 |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## プレイシティキャロット二荒店 ☆=2(17)

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル1F ☎(028)634-0611

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(テリー・チャン・キム) | 787,200 | 紅崎先竜次 | 1コインALL |
| 2 | ストリートファイターZERO2(ケン) | 2,282,700 | KTS-AIBA | 1コインALL P×10 |
| 3 | ストリートファイターZERO2アルファ(ストⅡダッシュ春麗) | 1,155,500 | 初プレイRKZ(穴ウメ) | 1コインALL P×3 |
| 4 | ストリートファイターZERO2アルファ(ソドム) | 2,480,500 | WAR | 1コインALL P×8 サバイバルモード |
| 5 | ストリートファイターZERO2アルファ(春麗) | 1,957,200 | 穴ウメ用RKZ | 1コインALL P×9 サバイバルモード |
| 6 | ストリートファイターZERO2アルファ(さくら) | 2,527,700 | もうちょっとのびるよRKZ | 1コインALL P×9 サバイバルモード |
| 7 | アクウギャレット | 2,540,400 | KNM | 5面 連付 |
| 8 | もうちゃ | 613,830 | 穴ウメスコアラーRKZ | 途中でつかれて投げたもくもくもうちゃ |
| 9 | ブロップサイクル | 7,875 | 女体異聞録タルクガ | PA クリフロック 残T74(多分) |
| 10 | ダンジング・アイ | 577,450 | エロじじい(秀) | 1コイン 6面 ハイスコア募集中 |

## ゲームセンタードリーム ☆=1(31)

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1 ☎(022)224-1046

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム(R-GRAY-1) | 10,454,500 | パンストセガ吉武 | ALL 連なし |
| ★ | 首領蜂(TYPE-C) | 53,270,800 | お師匠 | ALL 残3 連なし |
| 3 | 首領蜂(TYPE-B) | 21,599,570 | おパンスト | ALL 連なし |
| ★ | ストライカーズ1945(スピットファイア) | 2,125,100 | パンスト屋 | ALL 連付 1周114万 |
| ★ | ガンバード(アッシュ) | 2,133,600 | 戦国人 | ALL 連付 1周111万 |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# 君こそゲーメスト!

## その1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1回目集計 | 蒼穹紅蓮隊 | | 26,625,240（屠竜使用） | ☆CAT'S－サニー | アイリン夢空間（岐阜） |
| | クイズなないろドリームス虹色町の奇跡 | | 3,785,000 | G.M.C.蒙古KKK | モンキーハウス本館（福岡） |
| | ワインディングヒート | 初級 | 1'43"810 | EGC－㊂MKZ | 荏原ゲームコーナー（東京） |
| | | 中級 | 1'46"135 | IML－UUU㋟ | 個人申請モンキーパンチ（愛知） |
| | | 上級 | 2'41"986 | 久々に本気OYA－G | 荏原ゲームコーナー（東京） |
| | アルペンサーファー | 初級 | 1'15"312 | ZKB－LED. rf | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| | | 上級 | 1'27"187 | | |
| | ジェットウェーブ | | 1'29"781（初級コース） | WZH | GAME'S WiLL（京都） |
| 2回目集計 | レイストーム | R-GRAY2（16ロックオン） | 19,977,750 | 吉村の弟子T3－WIZ | 池袋プレイランドラスベガス（東京） |
| | | R-GRAY1（8ロックオン） | 13,693,500 | PTY－FUS | タイトーイン町田店&YOU2（東京） |
| | ザ キングオブファイターズ'96 | | 1,020,400（テリー、アンディ、アテナ） | SnRUN－y | トミームナコ（群馬） |
| | ロックマン2 | | 1,183,700（コース3、フォルテ使用） | 咆哮野郎まJU | アミューズメントスペースフジ（大阪） |
| | ロジックプロ | | 73,176 | SAL | ヒノーズ下井草&江古田（東京） |
| | ねらってチュー | | 554,070 | DAB. S | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| 3回目集計 | スターグラディエイター | ゲレルト | 2'14"75 | G.M.C.モンゴルT.H㋠㊮ | モンキーハウス本館（福岡） |
| | | ゼルキン | 2'05"44 | 魔B党－K. O | プレイシティ24（北海道） |
| | | リムガル | 2'03"92 | G.M.C.モンゴルT.H㋠㊮ | モンキーハウス本館（福岡） |
| | | ジューン | 1'50"85 | | |
| | | ガモフ | 2'08"30 | MLK㊯㊫ | |
| | | サターン | 1'59"85 | G.M.C.モンゴルT.H㋠㊮ | |
| | | ベクター | 2'19"03 | | |
| | | ゴア | 1'54"71 | MLK㊱㊮ | |
| | | カッパ | 2'17"81 | MLK㊮㊏ | |
| | | ビルシュタイン | 2'09"61 | あごうサターン1本負け㊮ | プレイシティ24（北海道） |
| | スーパーパズルファイターⅡX | | 603,300（使用キャラ：豪鬼） | あと10万は出るはずLAOS－長田仙人 | ビッグウェーブ（高知） |
| | ブロップサイクル | 上級 | 20,160 | KMS | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| | ラストブロンクス | タイム | 1'42"35（使用キャラ：クロサワ） | JBL－NOB | 個人申請相武台クイーン8（神奈川） |
| | | サバイバル | 4,985,988（使用キャラ：ナギ） | しむ | 扇ヶ丘レジャーセンター（石川） |
| | ハイパーアスリート | 水泳100m自由形 | 37"87 | CAT | ゲームコーナーヤングパレス（千葉） |
| | | 槍投げ | 117m51cm | | |
| | | 砲丸投げ | 29m20cm | | |
| 4回目集計 | バルキューブ | | 4,331,620（レベル95） | AXIOM－DEN（自称NASAのドン） | プレイシティNASA杉本町店（大阪） |
| | デカスリート | 100m走 | 8"82 | JAN | 個人申請帯広スガイゲームプルプル（北海道） |
| | | 400m走 | 40"22 | LKR | ヒノーズ下井草&江古田（東京） |
| | | 1500m走 | 3'13"73 | KHJ | コズミックプラザABC（大阪） |

まずはライジング期待の新作、蒼穹紅蓮隊からです。

初回から当然のようにALLクリア&高いスコアです。

非常にマニアックな得点システムのゲームで、基本的には全敵破壊の50万ボーナスと得点の高い敵に高倍率をかける事が重要。しかし、それ以上に重要なのがボムをストックしていく事により得られるボーナス得点。ボムを使わずにどんどんためていくと、11個目から65万1点のビッグボーナスとなります（プレイヤー&ゲーメスト調べ）。という事は…今回のこのスコア、このボーナスを10回も取っている事になります。今回のトップは屠竜使用です。次回からキャラ別集計を行う予定ですが、どの機体がどれ位高くなるのかも見物です。最大倍率の高い鵬牙が高くなるのか？それとも…。今後も注目していきたいゲームの一つです。

次はクイズなないろドリームス虹色町の奇跡です。電源パターンを使用することによって問題と解答が毎回同じになるようです（要シンクロ連射）。あとは点数の高いルートをいかに見つけだすか、点数2倍命でしょう。

コナミの大型筐体ドライブゲーム、ワインディングヒートは今回から集計開始です。

集計店からの申請は少なめなのですが、個人申請で熱いタイムが数多く届いています。

アルペンサーファーはナムコ直営店のPC巣鴨店が2部門を制しています。

ジェットウェーブは申請が非常に少ないため部門別集計は行いません。

（P-171に続く）

## ゲームコーナーヤングパレス ☆＝4（21）

千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(04709)3－6431

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ハイパーアスリート（水泳100m自由形） | 37"87 | CAT | 1人プレイ ALL |
| ☆ | ハイパーフェイズ！（槍投げ） | 117m51 | CAT | 1人プレイ ALL |
| ☆ | ハイパーアスリート（砲丸投げ） | 29m20 | CAT | 1人プレイ ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO2アルファ（さくら） | 3,967,500 | MGM－NAD ALLⓅならず！甘い | ALL Ⓟ×17 サバイバルモード㊤㉒ |
| 5 | ストリートファイターZERO2アルファ（ローズ） | 3,867,300 | MGM－NAD ALLⓅならず！甘い | ALLⓅ×17⑤×4 サバイバルモード㊤㉒ |
| 6 | ストリートファイターZERO2アルファ（ケン） | 3,798,200 | 赤リボン・ポタ太 | ALL Ⓟ×17 サバイバルモード㊤㉒ |
| 7 | ストリートファイターZERO2アルファ（リュウ） | 3,539,200 | 赤リボン・ポタ太 | ALLP×15 サバイバルモード㊤㉒ |
| 8 | ストリートファイターZERO2アルファ（ローズ） | 3,194,700 | MGM－NAD | ALLⓅ×15 ノーマル モード㊤㉒ |
| 9 | 戦国ブレード（こより） | 1,497,900 | ASS－ニッシー西 くりあーしたいです | 2－5 ㊤ |
| 10 | バトルガレッガ（ゴールデンバット） | 10,629,340 | AB' | ALL |

## ゲーム ソニックビーム ☆＝0（1）

千葉県松戸市松戸1172－1 ☎(0473)60－2008

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マジカルドロップ2（ストーリーモード） | 3,665,290 | GEK：氏濃征 | ストレングス使用 ALL |
| 2 | スターグラディエイター | 4'52"88 | BEE | ゼルキン使用 ALL |
| 3 | パズルボブル2X（Xモード） | 85,287,270 | BEE | 1C・ALL |
| 4 | ブロップサイクル | 18,805pts. | 拝名－A・A－いり | W－1－C、ALLパ |
| 5 | バトルガレッガ | 13,680,600 | MOL＝CKDF＝フルエンモ | ALL ゴールデンバット |
| 6 | バトルガレッガ | 13,803,710 | YMN | ALL ミヤモト |
| 7 | スーパーパズルファイターⅡX | 478,070 | OJO－PSY㋕ | ALL豪鬼 姫乱入なし |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## プレイランドスカイシアター ☆＝12（278）

埼玉県深谷市西島町2－20－25 ☎(0485)73－8667

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザキングオブファイターズ'96 | 463,800 | ロリコン度120% Love²アニタ | 1コイン ALL |
| 2 | デカスリート | 82m64 | M・T | ロビン 円盤投げ |
| 3 | デカスリート | 3'14"36 | M・T | ロビン 1500m |
| 4 | デカスリート | 13,184 | M・T | ロビン 総合 |
| 5 | ラストブロンクス | 2,315,912 | 以後の指揮は彼にまかせる好きにしろEXY | サバイバル モード リサ 13面負け!! |
| 6 | ナムコクラシックコレクションVol.2（オリジナル・ラリーX） | 213,380 | EL PAJARILLO | 1コイン ALL ノーミス |
| 7 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | 1,579,200 | 藤崎家の皆様この間はありがとうPSY－Z | 1コイン ALL 個性モード 藤崎詩織 |
| 8 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | 1,451,700 | 超ラッキー!!その辺をやめとけ！PSY－Z | 1コイン ALL 個性モード 朝日奈夕子 |
| 9 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | 1,431,300 | おい！みてるか？私の知人'T'さんPSY－Z | 1コイン ALL 個性モード 如月未緒 |
| 10 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | 1,466,500 | ある人へささげる……ホ～ホッホPSY－Z | 1コイン ALL 個性モード 鏡 魅羅 |

## 熊谷ガリバー ☆＝0（36）

埼玉県熊谷市筑波2－49－8 ホーラム秋山ビル1F ☎(0485)21－7821

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム（R－GRAY2） | 16,949,750 | ラスボス嫌すぎ VondemONKEL | ラスボス |
| 2 | スターグラディエイター（ハヤト） | 5'01"20 | これでも1本余計なの ゆ－介 | ALL |
| 3 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | 1,801,900 | やっと180万点 ゆ－介 | ALL 美樹原 愛 |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（新・怒チーム） | 583,900 | アルティメット帝王 | ALL |
| 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（中国チーム） | 459,000 | D.A.S | ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO2（サクラ） | 2,136,200 | EEE | ALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームプラザコトブキ ☆＝2（7）

埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ダンシングアイ | 639,600 | 麻倉夏美パワー♡♡♡は来月発動予定♥♥㊪ | 7面 |
| 2 | ザ・キング・オブファイターズ'96 | 790,800 | 一応早稲田の学校いく予定です♡目的は‥㊓ | ALL 餓狼チーム |
| 3 | ソウルエッジVer.Ⅱ（御剣）㊤㊞ | 3'19"76 | 最近はカラオケのやりすぎ？のどがいたい♥ ㊓ | ALL |
| 4 | ソウルエッジVer.Ⅱ（ソフィーティア）㊤㊞ | 3'58"23 | つながらないから今月はお休み♡ ㊓ | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO2（さくら）㊤㊞ | 2,102,000 | 11月3日にイベント参加予定（未定） ㊓ | ALL ソウルエッジビデオ？ |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## タイトーイン町田＆YOU2 ☆=18(437)
東京都町田市原町田 6－14－8 ☎(0427)28－8693

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | レイストーム (R－GRAY 1) | 13,693,500 | PTY－FUS | ALL (必)付き 残0 |
| 2 | バックマニア (5設部門) | 2,094,950 | RVS－R Y | ALL |
| ★ | バックマニア (3設部門) | 2,045,550 | RVS－R Y | ALL |
| ★ | ナムコクラシックコレクションVol. (ギャラガアレンジ) | 1,391,290 | KSL－WARRIOR | ALL (連)付き |
| 5 | ザ・キング・オブ ファイターズ'96 | 1,001,300 | アップルーがいきち | ALL EDIT |
| 6 | パズルファイターⅡX (ノーマルモード) | 563,790 | F・K－モリヴァ(L) | ALL (連)付き 豪鬼使用 |
| 7 | ストリートファイターZERO 2 (ザンギエフ) | 2,896,600 | 瑪羅門 | ALL (連)(必)付き |
| 8 | ストリートファイターZERO (リュウ) | 3,842,100 | TINPO－2落ち | ALL (連)(必)付き クイック、クイック |
| 9 | ナムコクラシックコレクションVol.1 (ゼビウスアレンジ) | 2,323,720 | クイック、クイック、 | EX1クリア (連)付き マニアモード |
| 10 | レイストーム (R－GRAY 2) | 18,802,900 | BRK－部民部曲 (ちょっとやせろ！) | ALL |

## プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=65(244)
東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1B2 ☎(03)3943－6735

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | プロップサイクル (ストーリー) | 20,160 | KMS | 中・右・左 ALL |
| ☆ | ゼビウス3D/G | 7,241,100 | ZKB－NUR(8) | 連付 ALL |
| 3 | スターグラディエイター (ジューン) | 1'58"92 | Kael－Soft | 同付 ALL |
| 4 | ラストブロンクス (クロサワ) | 2'18"03 | こまつゆ◎ | ALL |
| ☆ | ねらってチュー | 554,070 | DAB. S | ALL |
| 6 | 蒼穹紅蓮隊 | 19,441,995 | 勝山紅蓮隊 | ALL (B)×5 |
| 7 | アルペンサーファー (初級旗あり) | 1'18"342 | ZKB－LED. rf | 完走 |
| 8 | アルペンサーファー (上級旗あり) | 1'35"202 | ZKB－LED. rf | 完走 |
| 9 | アクアジェット (スタンダード) | 1'42"86 | GKK－LIE(天) | 完走 |
| 10 | アクアジェット (エキスパート) | 1'54"71 | GKK LIE(天) | 完走 |

## ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆－7(41)
埼玉県越谷市大沢3－6－12 ☎(0489)79－4320

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | バトルガレッカ (ガイン使用) | 15,738,720 | DBL－MOL－NAI | ALL 鳥289万 |
| 2 | バトルガレッガ (ゴールデンバット使用) | 13,435,270 | MOL=CKDF= フルエンモ | ALL |
| ★ | セクシーパロディウス (マンボ使用) | 6,800,000 | ユング | ALL 連付 1周 197万 |
| ★ | マジカルドロップ2 (ストーリーモード) | 5,233,086 | 今月より連付 ZAC－Ristar | ストレングス使用 ALL 連付 |
| ★ | ガンバード (マリオン) | 2,140,200 | DAB. S | ALL 残0 B2 1周112、6万(連) |
| ★ | アルゴスの戦士 | 9,006,920 | AZJ－RVF－H・S | ALL |
| ★ | ススメ! スマイルスマイル | 4,040,440 | DAN氏に大感謝 ZAC－Ristar | ALL 残0 1P側 |
| 8 | ゲーム天国 (ノーマルモード) | 36,022,870 | ZAC－Ristar | ALL連付残0ブーベフ使用 周2030万 |
| 9 | キャノンダンサー | 6,285,380 | G.GET | ALL 連付 残×2 ボンバー×2 |
| 10 | ぷよぷよ通 | 760,096 | なんでMAX 14連鎖 SPD－水無月愛理(ぷ) | BLOCK 730 MAX 4連鎖 |

## ゲームコーナーフジ ☆=7(206)
東京都葛飾区新小岩1－50－8 ☎(03)3652－0670

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | スーパーストリートファイターⅡ (ディージェイ)(連) | 2,191,700 | SSMR'ST MRC 三星光笑 | ALL 40R 爪3 (P)×19 |
| ★ | スーパーストリートファイターⅡ (バルログ)(連)(必) | 2,154,100 | SSMR'ST－ MRC 虹聖尾爪 | ALL 40R 爪3 (P)×20 |
| ★ | スーパーストリートファイターⅡ (ダルシム)(連)(必) | 1,995,200 | SSMR'ST－ MRC 橙鎖陽炎 | ALL 39R 爪3 (P)×19 |
| ★ | スーパーストリートファイターⅡ (T.ホーク)(連)(必) | 2,067,100 | ATC－ZFC－ ZGY(刃) | ALL 36R 爪3 (P)×22 |
| ★ | スーパーストリートファイターⅡ (E・本田)(連) | 1,944,000 | つる | ALL 38R 爪2 |
| 6 | 餓狼伝説 (ジョー東、(連)付き)(連)(必) | 3,218,400 | 剣匠イザナム | ALL |
| 7 | 餓狼伝説 (テリー)(連)(必) | 882,700 | 剣匠イザナム | ALL 70R (P)×15 (D)×39 |
| 8 | ファイターズヒストリー (サムチャイ)(連) | 1,506,900 | カサ大余裕 | ALL 33R (P)×0 |
| 9 | レイブレーサー (初級) | 1'45"743 | 42秒台って何だ？ 習志野ファミリア君 | 1ミス完走 1周目41"6 |
| ★ | ストリートファイターⅡ (リュウ)(連) | 1,823,600 | (文) | ALL |

## TILT神保町店 ☆=6(377)
東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム (R－GRAY 2) | 22,061,300 | NGT－キャサ夫 | ALL |
| 2 | ファイターズ インパクト(コキヲ) | 7'38"05 | 杖・PACK－RAY だよー (マス大山調) | ALL 略して2FAQ－ |
| 3 | ギャルズパニック4 (ロケ) | 全面クリア | いきなりの失踪にどくどくメモリアル(死)(撮)(名) | あー点数ないですよ |
| 4 | デカスリート (走り高跳び) | 限界(2m60) | (ふ)とMrさくやま君の2名様 | ドイツ代表 |
| 5 | デカスリート (110mハードル) | 12'44 | 爆死MEG | ドイツ代表 |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆－0(19)
東京都豊島区東池袋3－1－4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3933－0618

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ ファイターズ'96 | 536,000 | 井上明広 | クラーク・ラルフ レオナ LV－6 |
| 2 | スーパーパズル ファイターⅡX | 518,730 | 旅行中 飼葉優理 (S) | デビロット使用 ノーマル デビ有 |
| 3 | ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま | 1,806,200 | OGA－小川(图) | 鏡 魅羅 使用 相性 |
| 4 | ぷよぷよ通 | 665,442 | DIN－飼葉優理 (S) | MAX×16連鎖 ドラコ16連鎖 |
| 5 | レイストーム | 13,559,800 | CRM－(鬱) | R－GRAY2 6面 |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームスポットアテナ2店集計 ☆=4(60)
東京都町田市森野1－37－8今村ビルB1 ☎(0427)21－6887

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 龍虎の拳2 (ジャック) | 2,414,100 | NGT－まいなとーり | オーバ、D×12 |
| ★ | 龍虎の拳2 (キング) | 3,803,440 | 江藤 恵 | 1落ち、D×11 |
| ★ | 龍虎の拳2 (ジョン) | 3,74 ,040 | TERChank感 謝ARIS ファン(ネ)(ス)(ミ) | 1落ち、D×11 |
| ★ | 龍虎の拳2 (ユリ) | 3,189,492 | 江藤 恵 | 1落ち、D×12 |
| 5 | デカスリート (砲丸投げ) | 26m01 | ムッシュかまやつ | GBR 43 |
| 6 | ロジックプロ | 29,768 | John | ALL、パリ |
| 7 | テトリスプラス (ノーマルテトリス) | 100万点＋α | ムッシュ(か) | LV99、ライン460 |
| 8 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (チン・テリー・アンディ) | 691,300 | 穴うめ1号TER◎ | 1CALL |
| 9 | レイストーム (R－GRAY 2) | 22,013,750 | NGT－キャサ夫 | ALL |
| 10 | | | | |

## 荏原ゲームコーナー ☆=11(414)
東京都品川区旗の台3－12－3J・BOX内1F ☎(03)3781－4359

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ワインディングヒート (上級) | 2'41"986 | 久々に本気OYA－G | ALL GTR使用 |
| ☆ | ワインディングヒート (初級) | 1'43"810 | EGC－(元)MKZ | ALL ベンツ使用 |
| 3 | ザ・キング・オブ ファイターズ'96(必) | 1,002,100 | LJ－SSC－ぶい(氷) 微熱微熱微熱微熱微熱 | ALL テリー・アンディー・舞 |
| 4 | スカルファング (AUTO(連)) | 15,030,000 | でーちゃん仕事くれ(必) (切実)MIS(由) | ALL 100万×5おち |
| 5 | 餓狼伝説スペシャル (テリー(連)(必)) | 2,160,900 ＋α | 次はLステーション♡ ラジオ投稿マニア(V)♡ | ALL 負けあり D×29 |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 池袋プレイランドラスベガス ☆=5(71)
東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | レイストーム (RG－2) | 19,977,750 | 吉村の弟子T3－WiZ | ALL |
| 2 | 蒼穹紅蓮隊 | 13,838,290 | あまあま君 コミック発売記念 | 6面 3号機 |
| 3 | ナムコクラシックコレクションVol. (マッピーアレンジ) | 3,687,990 | Y・F | ALL 1ミス |
| 4 | ナムコクラシックコレクションVol.1 (ギャラガアレンジ) | 1,377,000 | PTY－ABE | ALL ノーミス |
| 5 | 戦国ブレード (翔丸) | 1,519,100 | 好き好きしょう丸 | 2－6 |
| 6 | 豪血寺外伝 | 2,280,400 | 穴ウメ | ALL チャック＆クララ |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |



ブヒー ブヒーブヒーブヒー ブヒー ブヒー ー ー

# 君こそゲーメスト!

## その2

| | GAME | | HI-SCORE | NAME | 店舗 |
|---|---|---|---|---|---|
| 5回目集計 | ゼビウス3D/G | | 7,241,000 | ZKB-NUR⑧ | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| | サイキックフォース | エミリオ | 2'54"36 | えびちゅ | ヒノーズ下井草&江古田（東京） |
| | | バーン | 1'57"03 | Seize-KKK | プレイシティNASA杉本町店（大阪） |
| | もうじゃ | 対戦もうじゃモード | 3,225,190 | NGP-ANP（FX購入パワー） | 西銀座ゲームプラザ（山梨） |
| | ストリートファイターZERO2 | サガット | 3,243,200 | EXC-GDS-S.O!! | アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川） |
| | | ザンギエフ | 3,060,700 | | |
| | | ダン | 3,054,600 | GDS-ラッキーマリ夫 | |
| | | バーディ | 3,026,600 | | |
| | ナムコクラシックコレクションVol.2 | パックマンオリジナル | 406,600 | L2A-大明神 | GAME'S WiLL（京都） |
| | | | | 大明神殿.ありがとうございます ぺーとん | 個人申請 GAMELAND HAL（京都） |
| | | ラリーXオリジナル | 213,380 | EL PAJARILLO | プレイランドスカイシアター（埼玉） |
| | マジカルドロップ2 | ストーリーモード | 5,233,086 | 今月より連付 ZAC-Ristar | ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉） |
| | バブルメモリーズ | ストーリーノーマルモード | 31,500,000 | NBLA-AGGS-DOHⓈ | オレンジペコ（愛知） |
| | 戦国ブレード | こより | 2,075,100 | IML-PSI | 個人申請モンキーパンチ（愛知） |
| | | 翔丸 | 1,819,000（2周目7面） | BFMⓣ | |
| | セクシーパロディウス | イワン | 6,846,800 | VMT-ABU | ゲーム倶楽部大船店（神奈川） |
| | | マンボ | 6,800,000 | ユング | ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉） |
| | バトルガレッガ | ノーマルキャラ | 14,472,020（ワイルドスネイル） | ATF-KEN | トミームナコ（群馬） |
| | | ガイン | 15,738,720 | DBL-MOL-NAI | ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉） |
| | | チッタ | 13,120,750 | ECM-FISCHER | ゲーム倶楽部大船店（神奈川） |
| | | ボーンナム | 14,891,410 | ECM-SSI-S.I | トミームナコ（群馬） |
| | ダートダッシュ | | 4'13"46 | D.H | 個人申請渋谷会館モナコ（東京） |
| | 究極タイガーⅡ | 1P側 | 11,636,710 | 戦国人 | 個人申請ゲームタウンABC（宮城） |
| | 進め!対戦ぱずるだま | | 194,940（使用キャラ：沢田まゆ） | UYK（コギャル稼ぎ） | GAME'S WiLL（京都） |
| | タイムクライシス | ストーリー | 9'35"05 | A.T | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| | INDY500 | ハイランドレースウェイ | 2'25"119 | BACKEN2 | 個人申請プレイスポットすーるぼん（東京） |
| | 鉄拳2 Ver.β | JACK-2 | 1'00"43 | SnABN-ゴリ中嶋 | トミームナコ（群馬） |
| | | レイ・ウーロン | 1'18"68 | ATF-Ⓓ | |
| | ストライカーズ1945 | スピットファイア | 2,125,100 | パンスト屋 | プレイランドドリーム（宮城） |
| | | 震電 | 2,145,800 | AKA | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| | ススメ!マイルスマイル | | 4,040,440 | DAN氏に大感謝 ZAC-Ristar | ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉） |
| | ガンブレードN.Y | | 85,074 | AYA | 個人申請ファンタジアン（岐阜） |
| | ナムコクラシックコレクションVol.1 | マッピーアレンジ | 3,698,070 | Y.F | 個人申請ゲームファンタジアシグマ1（東京） |
| | | ギャラガアレンジ | 1,391,290 | KSL-WARRIOR | タイトーイン町田店&YOU2（東京） |
| | 豪血寺一族2 | キース | 6,790,300 | ATF-Ⓓ | トミームナコ（群馬） |
| | | サハド | 4,448,400 | ☆CAT'S-NKS | アイリン夢空間（岐阜） |

常識はずれの盛り上がりを見せているレイストームですが、16ロックオン機体の方は一気に450万点以上の伸びを見せています。超大物スコアラー参入の噂もあり、まだまだ勝負はこれからのようです。8ロックオン機体もなかなかの高得点が出ています。KOF'96は100万点台の熾烈な争いが展開されています。今後の更新もかなり厳しいのではないでしょうか。

ロックマン2は前作をカンストさせた咆哮野郎まJU氏が出てきました。ロックマンシリーズはゆずれないというところでしょうか。

プレイシティ24VSモンキーハウス本館、まさに全面対決真っ只中なのがスターグラディエイターです。

モンキーハウス本館が恐ろしいまでの勢いで8部門を制しています。扇ヶ丘レジャーセンターやPC巣鴨店などの有力集計店も今一歩及ばず、モンキーハウス本館の前に手も足も出ないといったところでしょうか。

スーパーパズルファイターⅡXは今月一気に点を伸ばしてきています。60万点台で勝負をかけてきたのは抜群のシューティングセンスで全国に名をとどろかせている長田仙人（おさだせんにん）氏。落ち物パズルも彼の得意とするところのようです。

プロップサイクルのストーリーモードも久びさに更新されています。かなり体力を要求されるこのゲーム、下半身の筋肉がハイスコアにつながっているのでしょうか。

ラストブロンクスのサバイバルモードはALLパーフェクトで2周クリアが当たり前の世界になってきています。

（P173に続く）

## ジョイフルランド ヒノーズ合同集計 ☆=8（11）

東京都杉並区下井草2-44-7 ☎(03)3399-2155

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ロジックプロ | 73,176 | SAL | ALL 江古田店 Romeコース |
| 2 | バトルガレッガ（カイン） | 15,581,590 | 星白金-KIS | ALL(連) 下井草店 ※面セレクト有り |
| 3 | バトルガレッガ（ワイルドスネイル） | 14,326,090 | IML-星白金-YUJ | ALL(連) 下井草店 |
| 4 | バトルガレッガ（シルバーソード） | 11,719,790 | 約束は守ろう！近江からの使者 | ALL(連) 下井草店 |
| 5 | デカスリート（100m走） | 8"97 | LKR | 江古田店 |
| ☆ | デカスリート（400m走） | 40"22 | LKR | 江古田店 |
| 7 | デカスリート（円盤投げ） | 82m64 | LKR | 江古田店 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームセンターコパⅢ ☆=1（188）

神奈川県秦野市南矢名2-19-5 ☎(0463)78-0610

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアハンター（フェリシア） | 2,181,100 | ウータン（3回目） | ノーマルALL |
| ★ | ストリートファイターZERO（リュウ(連)(必)） | 4,125,800 | KMC-IZA | ノーマルALLⓅ 96×1 95×3 |
| ★ | ストリートファイターZERO（ガイ(連)(必)） | 3,425,700 | KMC-IZA | ノーマルALLⓅ 90×17 |
| 4 | ストリートファイターZERO（ダン(連)(必)） | 2,533,100 | Mr.パックマニア（クイック） | ノーマルALL |
| 5 | 湾岸戦争（中級・(連)） | 4,184,900 | GPK-YSR | ノーマルALL |
| 6 | 湾岸戦争（上級・(連)） | 9,123,300 | GPK-YSR | ノーマルALL |
| 7 | スーパーストリートファイターⅡ（バルログ(連)(必)） | | TINKO-クイック（とりかい君に完敗） | ノーマルALL つながりません。 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲーム倶楽部大船店 ☆=12（25）

神奈川県鎌倉市大船1-23-7 ☎(0467)44-1963

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | セクシーパロディウス（イワン） | 6,846,800 | VMT-ABU | ALL 1周214万 (連) |
| 2 | セクシーパロディウス（シューティングスター） | 6,620,200 | SIT-M・K | ALL 1周187万 (連) |
| ★ | バトルガレッガ（チッタ） | 13,120,750 | ECM-FISCHER | ALL (連) |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 982,000 | SnRun-y | ALL |
| 5 | レイストーム（16ロック） | 1,945,200 | さっきい | 8面ボス |
| 6 | 蒼穹紅蓮隊（屠竜） | 15,298,600 | プチハイム105 | ゲーム倶楽部大船店（神奈川） |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームセンターナポレオン ☆=2（120）

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 ☎(0463)94-4519

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム（RG-1） | 11,469,950 | CVM-XAV | 8面 |
| 2 | レイストーム（RG 2） | 11,971,700 | CKN | 7面 |
| 3 | バトルガレッガ（ミヤモト） | 11,236,760 | チュ～ | ALL |
| 4 | バトルガレッガ（ワイルド・S） | 9,536,950 | ORE | 7面 |
| 5 | バトルガレッガ（チッタ） | 6,685,530 | 山ロー2号愛してる | 7面 |
| 6 | 蒼穹紅蓮隊（屠竜） | 14,335,350 | VMT-ILG-吉田 | ALL 連あり |
| 7 | ナムコクラシックコレクションVol.2（アレンジディグダグ） | 1,295,970 | しっぽな | ALL |
| 8 | ストリートファイターZERO2（サガット） | 864,500 | しっぽな | ALL |
| 9 | ストリートファイターZERO2（ナッシュ） | 1,554,400 | すすむ | ALL |
| 10 | ストリートファイターZERO2（リュウ） | 1,728,300 | すすむ | ALL |

## ハイテク遊園ニュースター ☆=0（4）

山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)28-8923

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター3 | 7'52"86 | PHS-Q | 梅小路 3本先取設定 |
| 2 | バーチャファイター3 | 8'13"41 | たなからぼたもち | アキラ 3本先取設定 |
| 3 | バーチャファイター3 | 8'31"18 | たなからぼたもち | ラウ 3本先取設定 |
| 4 | バーチャファイター3 | 8'41"44 | PHS-Q | カゲ 3本先取設定 |
| 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 516,900 | たなからぼたもち | ALL イオリ クラーク、マチュ |
| 6 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 507,700 | 甲岡唐子明太子健三 | ALL アンディ リョウ、イオリ |
| 7 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 425,500 | 覇王忍者 | ALL 香澄、舞、キング |
| 8 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 416,000 | ミミズトシユキ | ALL レオナ、京、ラルフ |
| 9 | ナムコVol.2（ディグダグ） | 1,048,240 | 牛山東條角田 | オリジナル エンドレス69面 |
| 10 | 戦国ブレード | 1,064,900 | TKS | 2-2 ハガネ |

## グリーンプレイランド ☆＝0（6）

岐阜県高山市西之一色町12−80高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（クラウザー・テリー・アンディ） | 707, 200 | Y. E | 1コインALL |
| 2 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（サクラ） | 3, 122, 500 | RYU | 1コインALL サバイバル |
| 3 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（リュウ） | 2, 772, 300 | RYU | 1コインALL サバイバル |
| 4 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（ケン） | 2, 750, 900 | JUN | 1コインALL サバイバル |
| 5 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（ソドム） | 2, 055, 000 | JUN | 1コインALL サバイバル |
| 6 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（ナッシュ） | 1, 861, 800 | JUN | 1コインALL サバイバル |
| 7 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（リュウ） | 2, 574, 300 | RYU | 1コインALL ノーマル |
| 8 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（春麗） | 1, 786, 600 | JUN | 1コインALL ノーマル |
| 9 | レイストーム（R−GRAY 2） | 13, 979, 600 | 150万くらいミスってる ま…いっか RYU | 1コインALL |
| 10 | レイストーム（R−GRAY 1） | 7, 006, 500 | クリアしただけ。 RYU | 1コインALL |

## 夢空間ファンタジー ☆＝0（15）

長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible]（後期Ver） | 1, 894, 070 | っすねーる | ALL 残×5 |
| 2 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（チン、ケンスウ、クラーク） | 641, 900 | ぐり | ALL |
| 3 | ラストブロンクス（クロサワ） | 4′29″66 | B. D | ALL |
| 4 | バーチャファイター 3（かげまる） | 2′49″20 | XJR | ALL |
| 5 | バーチャファイター 3（アキラ） | 3′58″71 | AAA | ALL |
| 6 | バーチャファイター 3（ジャッキー） | 4′06″76 | あるが ゆみ子 | ALL |
| 7 | バーチャファイター 3（鷹嵐） | 4′45″84 | あるが ゆみ子 | ALL |
| 8 | バーチャファイター 3（リオン） | 4′46″12 | XJR | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 西銀座ゲームプラザ ☆＝5（26）

山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スーパーパズルファイターⅡX | 559, 030 | NGP−ANP・FX あと5万電パキライ！ | 1コイン 5万落ち テビ使テビ有電パなし |
| ☆ | もうちゃ | 3, 225, 190 | NGP−ANP（FX購入パワー） | 対戦もうちゃ1C ALL 連消し×6 連心 |
| 3 | バトルガレッガ | 10, 602, 940 | NGP−ALF・穴うめ | 1コイン7面中ボス ゴールデンバット愛用 |
| 4 | テスリスプラス | 2, 964, 900 | NGP−ALF・穴うめ | ノーマルモード ライン350で100万 |
| 5 | デカスリート（走り幅跳び） | 9 m 19 | 初めてです MIKI | ドイツ使用 |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## アミューズメントスクエアYou&I ☆＝1（22）

岐阜県岐阜市住之江町1−17 ☎(058)264−9135

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | D&D®S.O.M | 3, 742, 284 | ばんびー | ファイター |
| 2 | D&D®S.O.M | 3, 925, 611 | ばんびー | エルフ |
| 3 | バーチャファイター 3（鷹嵐） | 2′54″59 | TCC | ALL |
| 4 | バーチャファイター 3（ラウ） | 3′14″03 | S−J | ALL |
| 5 | バーチャファイター 3（パイ） | 4′01″21 | TCC | ALL |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（28）

長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード（マリオン） | 2, 113, 100 | KSC-TAD | ALL 連 B×1 113万 2−1列車 |
| 2 | 戦国ブレード（アイン） | 1, 551, 000 | KSC−KLM | 2−5 連 110万 その他 |
| 3 | 戦国ブレード（ユーニス） | 1, 349, 400 | M.H | 2−5 連 |
| 4 | 戦国ブレード（翔丸） | 1, 131, 800 | 穴ウメ2号 | 2−4 連 |
| 5 | 戦国ブレード（天外） | 1, 023, 700 | 穴ウメ2号 | 2−3 連 |
| 6 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（リュウ） | 2, 915, 800 | FTB（ニセ） | ALL サバイバルモード |
| 7 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（ケン） | 2, 851, 200 | FTB（ニセ） | ALL サバイバルモード |
| 8 | ブロップサイクル（上級） | 17, 410 | K−6 | ALL あと600pts |
| 9 | マジカルドロップ 2（ストーリーモード） | 1, 295, 458 | M.M | ALL チャリオット |
| 10 | バトルガレッガ（ゴールデンバット） | 7, 851, 070 | KBA | 7面 連 |

## ゲームパレス ☆＝0（9）

静岡県三島市一番町12−22 ☎(0559)71−3057

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム | 6, 325, 250 | かっこいい楓さん!! | 5面ボス まだまだ。 |
| 2 | ストリートファイターZERO 2 | 2, 879, 200 | たろう | チュンリー ALL Ⓟ×16 |
| 3 | ストリートファイターZERO 2 | 2, 726, 600 | WIL | ダン ALL P×16 |
| 4 | ストリートファイターZERO 2 アルファ | 2, 406, 800 | WIL | サバイバルモード ダン ALL |
| 5 | ラストブロンクス | 2, 039, 025 | WIL | サバイバルモード 15面クロサワ |
| 6 | メタルスラッグ | 2, 132, 390 | 根腐れティアマット | ALL |
| 7 | 19XX | 12, 348, 400 | WIL | ALL 残0 雷電 ステルスむかつく |
| 8 | バーチャファイター 3 | | 10〜11月ごろ入荷予定 | おたのしみに!! |
| 9 | X−MENvsストリートファイター | | きっと入ってるでしょう | やってね。 |
| 10 | ウォザード | | 早くやりたいっす。 | 入るといいね(笑)。 |

# ハイスコア通信 お店から①

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
当店の隠れたプレイヤー人気ナンバー1はピンボールの「The Who's tommy」だったりします。ピンボールが好きな方や、腕に自信のある方は、是非一度御来店ください。

●プレイシティ24（北海道）
ゲーメストNO.181、P、170の写真左上の人物は、ZEXさんではなく、DURAL（ジェーン&パンチ）さんです。2人とも結構気にしてます。
by GMSTサンパチ

●プレイランドファンタジア（北海道）
当店は諸事情により、9月16日をもって閉店となりました。よってハイスコアの方も打ち切らせていただきます。来店してくださったみなさま、長い間本当にありがとうございました。

●モンテカルロ（群馬）
遂に登場した「VF3」。今のところ1プレイ200円なので、それほど大人気、とはいきませんが「2」とは何か違うゲーム性を良しとするか否かで、評価が分かれているのが面白い現象だと思います。ただ、キャラクターのコスチューム変更に関しては、あまりいい感想は聞かれず、某ジャッキー使いなどは「1Pは変身前の〔面ライダー1号だし、2Pにいたっては赤えんぴつと競馬新聞持ってそう。かつての1Pのイカス肩甲骨にホレて、ジャッキー使ってたのに非常に残念。」とめずらしくまともな発言をしています。（真剣に悲しかったらしい）その他に、ウルフに対しては「つえー、つえー、つえっスよ。今度、テングランドに遊びに来ます？」と例によって意味深長な発言も。

●トミームナコ（群馬）
今月から参加させて頂く事になりました。よろしくお願いします。
by 店

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）
最近、ハイスコアに興味の無いお客さんが多いようですが、二荒に遊びに来て、ぜひ挑戦してみてください。もしかしたら、粗品があるかも…。

●ギャレッソ津田沼店（千葉）
次号より当店の姉妹店ギャレッソ新宿店と合同集計をすることになりました。今後もよろしくお願いいたします。
新米スコア担当、高橋
P.S.泉ちゃんスコア担当ごくろうさまでした。

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
どうも、こんにちは「PSY-Z」です。季節も秋となり、これから寒い季節に入ります。皆さんは「風邪」などをひかぬようにしていますか？さて、「ZERO2ALPHA」ですが、すごいですねぇ〜ドラマテイックバトルで遊ぶ人が多いようですが、キャラの組み合わせがとても面白いですねー中でも「ダンとダン」の組み合わせは笑えます!!挑発ばかりで相手にボコボコにされます！（もちろん一方のダンはCPUで）そうですよねークスクス、（◯◯）さん？と、言うわけで「ZERO2ALPHA」はこんなところです!!これから「バーチャファイター3」で一層楽しくなりそうですが寒い中体調に気をつけて、遊びに来てください。〜ルナツーのグリプスⅠ、Ⅱより〜

●熊谷ガリバー（埼玉）
現在、月一回のペースでバーチャロン大会を開催中!!9月16日に行われた第3回大会からは、大会の模様をビデオに完全収録!大会参加の記念の品として配布致しております。（テープ代のみ頂きます。）VF3大会も開催予定です。

●ゲームプラザ・ザ・ゴリラ（東京）
VF3出ましたが、ギャラリーは多いのにプレイヤーが少ないのです。当店は1プレイ100円なのでガンガンプレイしていただきたいのです。バーチャジャンキーのみなさま、御来店お待ちしております。

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
狂った店員シリーズ 4弾。只今当店では、ペルソナを発動させる際「大便」と言う人や、東京ウォーズでは、ヤンキー調で「お前ら、パーカーみっけたら、まっ先に潰せーー!」と叫び「店員軍団最強」の特攻服を着、片ハンで戦車を操る店員がみれます、もちろんパパ犬もいます。
P.S.握手をしにきてくれたGEBOKU君ありがとう、でも対象は女性なので今度は女装してきてね。
by パパ犬

●T−LT神保町店（東京）
1、今は、別の店にある「ラストブロンクス」の「一生カメラ目線」の原因がわかる方、ご一報を。
2、あまりにも（◯◯）的な姿勢が見え見えだったショーには少し閉口させられました。
3、「蒼穹」のかわりに「ラグナロク」が入荷。下ボタン、ちゃんとついてます。
4、某ゲームあんま流行ってないかも。
5、これ書いてる前日が台風直撃だったんですが、ピークを越えたあたりに虹が出たですよ。
6、AMショー帰りに「X-TRA」行った方おつかれさまでした。
ⓒ by「武富士」ネタのアナログを買った担当

●荏原ゲームコーナー（東京）
KOF'96、ライバルは対戦台。（ホントは貧乏なだけ）
by 生活費の8割以上CD&イベントに使ってる？VAP㊙（+ラジオ投稿のハガキ代♡）

●ゲームコーナーフジ（東京）
ゴリ中嶋氏いつも来店ありがとう。（ビデオありがとう）AX-OM-DEN氏、今度は夜、来てくれれば誰かいると思います。

●JLヒノーズ下井草&江古田（東京）
今月より江古田店と合同集計することになりました。

●ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
お店がリニューアルオープンしました。新しいゲーム倶楽部大船店をこれからもヨロシクー

●ゲームパレス（静岡）
最近のゲームって3DCGゲームにかたよりすぎてますよね。ゲームのバランスやプレイのしやすさを無視したシューティング（本当最近のは弾が見えない）やら対戦格ゲーやらでうんざりです。見た目にこだわるのもいいけどそれ以上にゲーマー達が本当に求めているゲームを作ってほしいモンです。ところでウチではこれが載るころにはX-MENVSストリートファイター、バーチャ3、スパズル2X、マイエンジェル、エリプレ(!?)が入っているでしょう。やるしか!!
by 弱い、弱いんだキサマらー!!な店員B（意味不明）

# 君こそゲーメスト!

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 首領蜂 | タイプA | 59,080,650 | 次回6000万予定? LAOS−長田仙人 | ビッグウェーブ (高知) |
| | タイプB | 51,351,930 | 一般人H.S | プレイシティキャロット巣鴨店 (東京) |
| | タイプC | 53,270,800 | お師匠 | プレイランドドリーム (宮城) |
| ストリートファイターZERO | リュウ | 4,125,800 | KMC−IZA | ゲームセンターコパⅢ (神奈川) |
| | ガイ | 3,425,700 | | |
| | ローズ | 3,990,700 | L2A−GYO | GAME'S WiLL (京都) |
| ガンバード | バルナス | 2,252,300 | DBL−ごろたん | 個人申請プレイスポットすーるぽん (東京) |
| | アッシュ | 2,133,600 | 戦国人 | プレイランドドリーム (宮城) |
| | マリオン | 2,140,200 | DAB.S | ゲームイントーヨコ北越谷店 (埼玉) |
| セガラリーチャンピオンシップ | 中級 | 2'26"38 | R.N | 個人申請プレイタウン名古屋 (愛知) |
| | 上級 | 2'11"28 | | |
| | チャンピオンシップ | 3'14"72 | | 個人申請ゲームキングジョイ (愛知) |
| 龍虎の拳2 | キング | 3,803,440 | 江藤　恵 | ゲームスポットアテナ (東京) |
| | ジョン・クローリー | 3,741,040 | TERchanに感謝 ARISファン(ネ)(ズ)(ミ) | |
| | ユリ・サカザキ | 3,189,492 | 江藤　恵 | |
| | ジャック・ターナー | 2,414,100 | NGT−まいなとーり | |
| | リー・パイロン | 2,381,150 | Legion−のび太 | アミューズメントスペースフジ (大阪) |
| スーパーストリートファイターⅡ | E・本田 | 1,944,000 | つる | ゲームコーナーフジ (東京) |
| | ダルシム | 1,995,200 | SSMR'ST−MRC　燈鎮陽炎 | |
| | ザンギエフ | 2,179,700 | GDS−ATC−まさし | サブカルチュア (福岡) |
| | バルログ | 2,154,100 | SSMR'ST−MRC　虹聖尾爪 | ゲームコーナーフジ (東京) |
| | サガット | 2,250,800 | CST(ゆ) | プレイシティNASA杉本町店 (大阪) |
| | ディージェイ | 2,191,700 | SSMR'ST−MRC　三星光笑 | ゲームコーナーフジ (東京) |
| | T.ホーク | 2,067,100 | ATC−ZFC−ZGY(刃) | |
| パックマニア | | 2,045,550 | RVS−R.Y | タイトーイン町田&YOU2 (東京) |
| 豪血寺一族 | キース | 2,076,000 | ATF−Ⓓ | トミームナコ (群馬) |
| | 才蔵 | 1,562,600 | | |
| ソニックウイングス | F−14 | 1,689,000 | 牧野　和也 | プレイシティNASA杉本町店 (大阪) |
| レジオネア | アルフレッド | 3,352,400 | AXIOM−DEN | プレイシティNASA杉本町店 (大阪) |
| | クリス | 3,438,200 | | |
| | フランク | 3,177,700 | | |
| 餓狼伝説 | 東丈 | 4,121,100 | WZH | 個人申請GAME'S MILK (京都) |
| | テリー・ボガード | 1,045,300 | | |
| ストリートファイターⅡ | リュウ | 1,823,600 | (文) | ゲームコーナーフジ (東京) |
| | ガイル | 2,303,400 | ミー(ゆ)(初心者) | プレイシティNASA杉本町店 (大阪) |
| アルゴスの戦士 | | 9,006,920 | AZU−RVF−H.S | ゲームイントーヨコ北越谷店 (埼玉) |
| 8.30/9.15合併号(No.179)の訂正 | | | | |
| ストリートファイターZERO2 | ナッシュ | 3,192,700 | T.Clue−KOS | 扇ヶ丘レジャーセンター (石川) |
| 10.30号(No.182)の訂正 | | | | |
| ストリートファイターⅡ | リュウ | 1,810,500 | (文) | ゲームコーナーフジ (東京) |
| | ケン | 1,870,400 | | |

## その3

700万点台の争いになっても毎月更新されるゼビウス3D/G。しかもトップ交代劇の激しいゲームで集計2回目以降、2連覇したプレイヤーはいません。来月、他のライバル達のリバーサルアタックはあるのでしょうか?

衝撃の同点トップが発生したのがナムコクラシックコレクションVol・2のパックマンオリジナルです。

なんと限界点まであと1600点、モンスターのまとめ食い1匹分までせまっています。ここまで極めてしまうとは…はっきり言ってスゴすぎます。

戦国ブレードは一周目の前半面を選択できるコマンドが発表されたため一気に更新されるのではないかと思われていましたが、意外にも2キャラだけの更新に終っています。しかし、こよりの点数の伸びは凄まじいものがあります。

新しい発見がいまだに続出のバトルガレッガですが、打ち止めの気配はなくどうやら戦いはまだまだ続いていくようです。

ストリートファイターZEROはため息が出る点数がずらりとならんでいます。このまま極めつくすのか?

渋すぎるガンバード、3キャラ更新です。中でも、絶望的と思われたバルナスが更新されているのに注目。恐ろしい事に余力があるようです。

ここで個人申請をする人にお知らせです。最近締め切りを守らないハガキが多くなっています。当然のことながら次回送りになるのでご注意ください。

郵便事故を防ぐために個人申請のハガキが届いたかどうかの問い合わせを電話で受け付けています。

## アイリン夢空間　☆=22(157)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327−0218

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | 蒼穹紅蓮隊(屠竜)(連) | 26,625,240 | ☆CAT'S−サニー | ALL |
| 2 | レイストーム(R・GRAY2)(必) | 19,233,800 | ☆CAT'S−のりまきあられ | 8面 |
| 3 | ロジックプロ | 60,402 | GRI1級 | ALL　1コイン |
| 4 | バトルガレッガ(ガイン)(連) | 15,619,720 | ☆CAT'S−マサル | ALL |
| 5 | バトルガレッガ(チッタ)(連) | 12,764,140 | ☆CAT'S−きみちゃん | ALL |
| 6 | スターグラディエイター(サターン) | 2'46"54 | 大明神 | ALL　穴ウメに来店 |
| ★ | 豪血寺一族2(サハド)(連)(必) | 4,448,400 | ☆CAT'S−NKS | ALLS×28 D×6 |
| 8 | ストリートファイターZERO2(リュウ)(連)(必) | 3,237,800 | T・BALANCE | ALL |
| 9 | ダンシングアイ | 514,050 | GGE−GRI−MKC | 7面　穴ウメっス |
| 10 | 雷龍2(2P側) | 490万ぐらい | おかめで影口定食。下井草常連−MKC? | ALL IBA君こわいっス |

## オレンジハット砺波　☆=0(2)

富山県砺波市新又147−1　☎(0763)33−1863

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO2アルファ | 2,121,700 | BBC | リュウ　サバイバル |
| 2 | メタルスラッグ | 1,633,050 | T.T | 17人目　P×5 ALL |
| 3 | ロジックプロ | 29,956 | Si麻宮 | ALL |
| 4 | バトルガレッガ | 7,158,750 | YAM　甘 | ガイン P−7 |
| 5 | デカスリート | 97m52 | いたくら | 42℃ ロシア人槍投げ |
| 6 | ドラゴンセイバー | 1,123,590 | ACB.A O | 1ミス ALL |
| 7 | ストリートファイターⅡ'ターボ | 1,205,900 | 駅前のL・M | ケン　ALL |
| 8 | バンバンボール | 122,620 | 少女ハンター　M | R−8 |
| 9 | 風雲スーパータッグバトル | 238,400 | 合体魔法性交M | |
| 10 | ギャルズパニック4 | 4人目 | さむい人間関係byH. | |

## 扇ヶ丘レジャーセンター　☆=59(291)

石川県石川郡野々市町高橋町86−2　☎(0762)46−6406

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ラストブロンクス(サバイバルモード) | 4,985,988 | しむ | ALL　ナギ(必) オール(パ) |
| 2 | ロジックプロ | 68,790 | ロジプロ情報解析担当−サンプル紅蓮隊(以)(上) | ALL　ローマ |
| 3 | スターグラディエイター(ジューン) | 1'52"64 | ちぃ〜くる〜じょ〜じ(社) | ALL　(連)(必) |
| 4 | スターグラディエイター(ガモフ) | 2'13"00 | M.T | ALL　(連)(必) |
| 5 | スターグラディエイター(ゼルキン) | 2'22"17 | KAD−運を試せ!! | ALL　(連)(必) |
| 6 | スターグラディエイター(ビルシュタイン) | 2'22"51 | KAD−神に祈れ!! | ALL　(連)(必) |
| 7 | スターグラディエイター(ゲレルト) | 2'44"13 | 修行(ボア)×∞ | ALL　(連)(必) |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームプラザ・イエローハット　☆=11(173)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9　☎(052)453−5857

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ダンシングアイ | 733,900 | 脱がした○がけ? TMR　たこまる | 6面 |
| 2 | ストリートファイターZERO2アルファ(サバイバルモード) | 2,814,900 | L | ALL　ガイ |
| 3 | ロジックプロ | 28,880 | KAW(じじい5段) | F−5 |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 839,400 | SDR−えくすたあ | ALL　テリー |
| 5 | デカスリート(1500m走) | 3'17"18 | TON | フランス |
| 6 | タイムクライシス(ストーリーモード) | 10'40"08 | MAO−PON | ALL |
| 7 | ブロップサイクル(ストーリーモード) | 17,945 | FGM−UKA | ALL オールパーフェクト |
| 8 | ソウルエッジVer.Ⅱ | 4'23"83 | SPN−SKR−OUK | ALL ソン・ミナ |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 天野スポーツのゲームコーナー　☆=0(10)

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56−2670

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | X-MENvsストリートファイター(サンビット&マグニートー) | 1,047,000 | by大もうけ−天野は9月11日入ってたぜ | 1コインALL ロケ入荷でした |
| 2 | クイズなないろドリームズ虹色町の奇跡 | 351,214 | 女キャラマスター | 1コインALL ロケ入荷でした |
| 3 | 19XX | 11,945,400 | 最終皇帝遊びです | 1コインALL |
| 4 | ストリートファイターZERO2アルファ(リュウ) | 1,296,800 | by大もうけ | 1コインALL |
| 5 | エイリアンvsプレデター(P−ウォリア使用) | 4,246,100 | 辛味汁かけ飯 | 1コインALL |
| 6 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(クラーク・イオリ・ロバート) | 640,100 | byKNO | 1コインALL |
| 7 | ゼビウス | 9,999,990 | 愛と勇気と希望のマチカルプリメーラ | 1コイン 天野ゲーム博物館 |
| 8 | パックマン | 260,210 | 伝説の不死鳥 | 1コイン 天野ゲーム博物館 |
| 9 | ロストワールド | 450,320 | 助言をくれた人ありがとうFEん | 1コイン 天野ゲーム博物館 |
| 10 | SDガンダム | 154,350 | エンジェル砂鉄で出来た伝説のたて | 1コイン 天野ゲーム博物館 |

## タウンスポットプレイランド ☆=12(175)
大阪府茨木市中津町4−3　☎(0726)37−5311

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（サバイバル・ケン） | 3, 343, 700 | SION−SIN | ALL Ⓟ15 OCI7 |
| 2 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（サバイバル・春麗） | 2, 928, 900 | SION−SIN | ALL Ⓟ15 OCI6 |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ブラジル） | 606, 200 | ABE | ALL |
| 4 | スーパーパズルファイターⅡX（ゴウキ） | 542, 840 | ヤル気★ 金★★ 気★★★度★★★★ | ALL (竜)パ無 旅館ネコン亭★★★★★ |
| 5 | 風雲黙スーパータッグバトル（チュン、ジョーカー） | 225, 850 | PEK2−SKM | ALL |
| 6 | バーチャファイター3（ジャッキー） | 6′07″67 | T.M(文) | ALL |
| 7 | ストリートファイターZERO 2（アドン） | 2, 207, 100 | H.Y | ALL Ⓟ9 OCI4 |
| 8 | 餓狼伝説スペシャル（ダック、キング） | 2, 161, 900 | 目指せALLⓅ | ALL Ⓟ×4落ち |
| 9 | スーパーストリートファイターⅡ（バルログ） | 1, 595, 400 | SION−SIN | ALL (予)88、5万 12−5−1 (ソ)×3 |
| 10 | バンバンボール | 20点 | 入荷後即消出来まへん | 1C 1面 (予)2千万 |

## GAME's DRAGON ☆=0(36)
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO　1F　☎(075)822−3017

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム（R−GRAY 2） | 18, 209, 050 | SU | クリア |
| 2 | ストリートファイターZERO 2（リュウ） | 3, 335, 500 | MNR−DIL ゴウキ2本おち | クリア (連)(同) P×18 でも安い |
| 3 | ストリートファイターZERO 2（ケン） | 3, 298, 100 | MNR−DIL こっちは2本とも(ハ) | クリア (連)(同) P×17 やっぱ安い |
| 4 | ストリートファイターZERO 2（豪鬼） | 2, 808, 900 | お京 | クリア (連)(同) P×15 |
| 5 | ストリートファイターZERO 2（ダン） | 2, 602, 900 | MNR−DIL | クリア (連)(同) P×14 |
| 6 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（ケン） | 3, 264, 200 | MNR−DIL | クリア (連) P×12 サバイバルモード |
| 7 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（豪鬼） | 3, 109, 300 | MNR−DIL | クリア (連) サバイバルモード |
| 8 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（リュウ） | 2, 991, 200 | MNR−DIL | クリア (連) サバイバルモード |
| 9 | ストリートファイターZERO 2 アルファ（さくら） | 2, 806, 700 | MNR−DIL | クリア (連) サバイバルモード |
| 10 | | | | |

## オレンジ　ペコ ☆=0(1)
愛知県名古屋市昭和区隼人町8−4（木入中店）　☎(052)836−3072

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | クイズなないろドリームズ 虹色町の奇跡 | 1, 716, 600 | TPLとゆかいな仲間たち | ALL (連) 97% バッドエンド |
| 2 | ダンシングアイ | 1, 120, 750 | 変なゲームやってます たこまる（テスト中） | 1コイン9面まで |
| 3 | レイストーム（R−GRAY 1） | 12, 988, 250 | まあまあま | ALL (必) 残1 |
| 4 | スーパーパズルファイターⅡX（ノーマル） | 586, 720 | KAC先生にささぐ NCP−ねこん | ALL (連) 乱入なし ゴウキ使用 |
| 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 757, 300 | 焼プリンですか(か) | ALL テリー・アンディ・クラウザー |
| ★ | パズルメモリーズ（物語・表） | 31, 500, 000 | NBLA−AGGS−DOHⓈ | ALL 寸止めじゃないよ！ |
| 7 | ロジックプロ | 50, 456 | ANJ（安城市民） | ALL |
| 8 | ストリートファイターZERO 2 アルファ | 2, 557, 600 | BOB（山ちゃん） | ALL ゴウキ使用 |
| 9 | 子育てクイズ マイエンジェル | 1コイン22才まで | すでに引退近し!? あるつな人。 | 22才OLにて死 |
| 10 | ハイパースポーツスペシャル | 291, 270 | たこまる（TMR） | ALL 3周エンド設定 |

## タイトーイン002スタジアム ☆=24(301)
大阪府豊中市五井町1−1−36ライオンズマンション102号　☎(06)844−0588

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイターズインパクト | 3′21″33 | WILLARD | クリア |
| 2 | ラストブロンクス（サバイバル・モード） | 3, 781, 718 | WILLARD クリアしただけ | クリア ジョウ使用 |
| 3 | バトルガレッガ（シルバーソード） | 10, 806, 430 | IGM−K N(と) | クリア あと200万以上出る |
| 4 | バトルガレッガ（グラスホッパー） | 9, 680, 240 | 福居氏漢字まちがえてすんませんIZKより | クリア 落としまくりダイビングフォックス |
| 5 | バトルガレッガ（フライングバロン） | 10, 326, 040 | 川村さん来なさい。 | クリア ブラックツェッペリン |
| 6 | バトルガレッガ（ワイルドスネイル） | 11, 377, 150 | BOSTONさん来なさい。 | クリア ゴールデンバット |
| 7 | バトルガレッガ（ガイン） | 11, 277, 740 | アイン | クリア |
| 8 | バトルガレッガ（チッタ） | 9, 445, 380 | マルムシでパチンコうちました。 | クリア |
| 9 | バトルガレッガ（ボーンナム） | 11, 558, 610 | コーンハム | クリア |
| ★ | チャリオット(連) | 4, 806, 900 | IGM−K N(と) | クリア 残×5 大コイン×1 |

## プレイシティNASA杉本町店 ☆=27(376)
大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5　☎(06)694−4909

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ロジックプロ | 64, 798 | レバープロてん先生&キーパンチャーせのん | ALL ノーミス 前半終了時28986 |
| 2 | ラストブロンクス（サバイバルモード） | 4, 679, 133 | ABE | ALL ナギ使用 |
| ☆ | サイキックフォース（バーン） | 1′57″03 | Seize−KKK | ALL |
| 4 | サイキックフォース（ウェンディー） | 3′29″23 | Seize−KKK | ALL |
| 5 | サイキックフォース（ゲイツ） | 3′47″26 | Seize−KKK | ALL |
| ★ | スーパーストリートファイターⅡ（サガット） | 2, 250, 800 | CST(ゆ) | ALL (連)付 38R 爪×3 |
| ★ | ソニックウィングス（F−14） | 1, 689, 000 | 牧野和也 | ALL (連)付 ロ×2 |
| ★ | レジオネア（アルフレッド） | 3, 352, 400 | AXION−DEN | ALL石×(連)(同)付−68本up×2 残0 |
| ★ | レジオネア（クリス） | 3, 438, 200 | AXION−DEN | ALL (連)(同)付 1up×2 残0 |
| ★ | ストリートファイターⅡ（ガイル） | 2, 303, 400 | ミー(ゆ)（初心者） | ALL (連)付 爪×0 |

## AMZA11 ☆=0(14)
三重県熊野市木本町620−1こやま2F　☎(05978)9−0970

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター3 | 4′31″84 | 卍 | アキラ |
| 2 | バーチャファイター3 | 4′41″81 | ZZR | ジャッキー |
| 3 | バーチャファイター3 | 4′47″29 | 卍 | ラウ |
| 4 | ストリートファイターZERO 2 | 1, 961, 100 | E・H・M!! | ケン |
| 5 | ストリートファイターZERO 2 | 1, 872, 100 | E・H・M!! | サクラ |
| 6 | ストリートファイターZERO 2 | 1, 946, 600 | E・H・M!! | ゴウキ |
| 7 | ストリートファイターZERO 2 アルファ | 1, 597, 100 | E・H・M!! | ガイ |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## コズミックプラザABC ☆=5(61)
大阪府寝屋川市早子町18−14　☎(0720)23−1160

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム（R−GRAY 2） | 18, 295, 350 | 超妥協プレイ INGS−KOU(にせ) | ALL |
| 2 | デカスリート（100m走） | 8″97 | KHJ | 中国人（某店で8″94） |
| 3 | デカスリート（400m走） | 40″46 | S・K | 中国人 |
| ☆ | デカスリート（1500m走） | 3′13″73 | KHJ | イギリス人 |
| 5 | デカスリート（110mハードル） | 12″00 | KHJ | 中国人（某店で11″88） |
| 6 | ソウルエッジVer.Ⅱ（ヴォルド） | 2′43″96 | JESUS 親方ひげそるな | ALL まけ×1 |
| 7 | ストリートファイターZERO 2（バーディ） | 2, 486, 200 | よゆーで受験生 | ALLP×11ぐらい (連) |
| 8 | ニンジャマスターズ（ナツメ） | 2′45″75 | JESUS byエターナル | 竜プチ×20 ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## チャレンジャー関大前店 ☆=13(90)
大阪府吹田市千里山東1−14−2　☎(06)389−8072

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンブレードNY | 82, 611 | スティールガンナー保存会 見参!! | スコアアタック 全部上の面 |
| 2 | レイストーム | 7, 369, 550 | スコアノートに乱入したかっただけ | 6面ボス タイプB |
| 3 | ロジックプロ（Tokyo） | 30, 702 | 同時押し | 3ミス 1CALL |
| 4 | 蒼穹紅蓮隊 | 15, 930, 700 | LLT−SSW | やしだちゃん 6面ボス（バクザン） |
| 5 | ダンシングアイ | 422, 350 | 踊目 | 6面 |
| 6 | ハイパーアスリート（槍投げ） | 118m09 | NOB | 1CALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## GAME's WiLL ☆=44(318)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1　☎(075)711−1435

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スターグラディエイター（ベクター） | 2′33″95 | ゆうちゃん ビデオは？L2A−高幡多可子 | ALL(同) |
| 2 | スターグラディエイター（カッパ） | 2′39″00 | ♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ L2A−大明神 | ALL(同) |
| ☆ | ジェットウェーブ（初級） | 1′29″781 | WZH | ALL ハードタイプ |
| 4 | フロップサイクル（上級） | 18, 750 | FGM−UKA | ALL 右中左 |
| 5 | バトルガレッガ（ワイルドスネイル(連)） | 13, 224, 330 | ゴールドバックなんかいらんからV出せ！Ⓐ | ALL by庶民の声 |
| 6 | バトルガレッガ（ミヤモト(連)） | 13, 974, 370 | QQQ | ALL |
| ★ | ナムコクラシックコレクションVol.2（パックマンオリジナル） | 406, 600 | L2A−大明神 | ALL ノーミス あと1匹 |
| ★ | ススメ！対戦ぱずるだま | 194, 960 | UYK（コギャル稼ぎ） | ALL 沢田まゆ |
| ★ | ストリートファイターZERO（ローズ） | 3, 990, 700 | L2A−GYO | ALL(連)(必) |
| 10 | スターグラディエイター（ハヤト） | 2′44″54 | LD貧乏の次はスタグラ貧乏！L2A−(大) | ALL(同) |

# ハイスコア通信お店から②

●グリーンプレイランド（岐阜）
最近多いですねえバージョンUPと言ったらいいのか…。でも人気下がるのもけっこう多いと思いますねえ。毎週土曜日の夜は人がぽちぽち集まってきたらささやかながらの対戦イベントが復活しました。ひまな人来てみてくださいね。

●アイリン夢空間（岐阜）
メッセで私と間違われて○○玉さわられた方、すみませんでした。けど私がわるいんじゃないので。　by MKC

●ゲームプラザイエローハット（愛知）
最近スコア狙いの楽しいゲームが少ないですね。それにも増してスコアラーが少ない。このままじゃ、まずいかも。

●天野スポーツのゲームコーナー（愛知）
天野スポーツのゲームコーナー天野ゲーム博物館からうれしいお知らせです。虹色町の奇跡とX−MEN VS ストリートファイターをスタートにカプコンのすべてのゲームがうれしい事に15日間も早くロケテストで入荷する様になったからゲームの予定をみんな電話して来てね入荷する日をおしえてあげるよ。

●オレンジペコ（愛知）
今回から集計店になったオレンジペコです。店員と常連を中心にスコア集計を盛り上げていきますので、何とぞよろしくお願いします。

●GAME. S WILL（京都）
UKA氏、横浜に行ってもがんばってください。　by 常連一同

●GAME. S DRAGON（京都）
ラウ39連勝。何のラウかって？それは…。　by 確定

●プレイシティNASA（大阪）
大船のみなさん遠征の際お世話になりました。　by H.Y(禁)&牧野和也&でん先生

●タウンスポットプレイランド（大阪）
NEWGAME入荷の季節ですね、けどVF3以外は目新しいのがないですね。けどもっと格闘以外のゲーム（とくにパズル、シューティングetc）出してほしいです。まあお客さんを楽しましてくれるゲーム出してほしいネ！　by T.M

●コズミックプラザ（大阪）
最近、当店ではスケッチブックの進行スピードがものすごく早くなっています。みなさん、是非描きに来てください。あと、コミュニケーションノートもヨロシク。デカスリーターな人たち、是非いらしてください。

●ゲームセンターピノキオ（兵庫）
締切日に店の前で仔猫とたわむれるN海君はもうだめでしゅ、助っ人ボ集中。　by 本人

●ファミリーガーデンパートⅢ（岡山）
ハイスコアラー募集中！

●ビッグウェーブ（高知）
この1ヶ月の間常連の中でバトルガレッガ大爆発。とまらんなってます。　by GUY

●タイトーイン空港通り店（愛媛）
サラマンダ2とゼクセクスが入荷し、シューティングだらけの店になりました。すべてシンクロが付けており、かなりマニアなラインナップです。長田くんドンパチ入荷しましたので遊びに来てください。

●サブカルチュア（福岡）
蒼穹紅蓮隊、音楽がすごくいいと思ったら、タクティクスオウガの崎元仁氏の作曲なのですね、どうりで…。いや恐れ入りました。　by スコア副担当

●ゲームプラザ（熊本）
当店では、バーチャファイター3を対戦台で設置しております。また、新作も多数入荷致しておりますので一度御来場くださいませ。

# ヒットゲームBEST10

## KOF'96首位攻防

### プレイヤー人気ベスト10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | 得点 | メーカー |
|---|---|---|---|---|
| 1 | — | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 818 | SNK |
| 2 | 1 | ストリートファイターZERO 2 | 735 | カプコン |
| 3 | — | レイストーム | 429 | タイトー |
| 4 | 2 | バーチャファイター 2 | 409 | セガ |
| 5 | 4 | バーチャロン | 274 | セガ |
| 6 | — | 子育てクイズマイエンジェル | 255 | ナムコ |
| 7 | 3 | ラストブロンクス | 243 | セガ |
| 8 | 7 | バトルガレッガ | 217 | ライジング/エイティング |
| 9 | 5 | デカスリート | 166 | セガ |
| 10 | 9 | ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ | 123 | カプコン |

| 11位 | 12位 | 13位 | 14位 | 15位 |
|---|---|---|---|---|
| 鉄拳 2 120 | ダイナマイト刑事 111 | スーパーパズルファイターⅡX 108 | プロップサイクル 88 | マジカルドロップ 2 66 |

### インカムベスト10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | 得点 | メーカー |
|---|---|---|---|---|
| 1 | — | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 868 | SNK |
| 2 | 1 | ストリートファイターZERO 2 | 774 | カプコン |
| 3 | 3 | バーチャファイター 2 | 480 | セガ |
| 4 | 4 | バーチャロン | 332 | セガ |
| 5 | — | レイストーム | 331 | タイトー |
| 6 | — | 子育てクイズマイエンジェル | 329 | ナムコ |
| 7 | 2 | ラストブロンクス | 286 | セガ |
| 8 | 5 | デカスリート | 245 | セガ |
| 9 | — | ダイナマイト刑事 | 182 | セガ |
| 10 | 6 | 鉄拳 2 | 140 | ナムコ |

| 11位 | 12位 | 13位 | 14位 | 15位 |
|---|---|---|---|---|
| プロップサイクル 98 | レイプレーサー 92 | バトルガレッガ 89 | ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ 82 | バーチャストライカー 75 |



石川県　P.N.粉ふきイモ

**好評！ZERO2アルファ**

今月はSNKのザ・キング・オブ・ファイターズ'96が1位の攻防に成功。キャラ人気が目立つゲームですが、これだけの人数のキャラをそれぞれ個性を持たせたことは評価できます。ここで言う個性とは、キャラだけでなくゲーム性についても言えます。

2位には、ZERO2のバージョンUP版にあたるストリートファイターZERO2アルファが入ってきました。ZERO2に比べれば出回りは少ないようですが、人気を集めているのが感じられます。

特筆すべきは、ドラマチックバトルモードの追加です。長くやりこむものではないかもしれませんが、このように楽しく遊べるモードがあるのはプラスだと思います。

また、ZERO2アルファは細かい調整が加えられているのが特徴です。ゼロカウンターのゲージ消費が1・5ゲージなのはよいのですが、他の細かい変更に対する評価は人によって分かれるところ。

**バーチャ3遂に登場**

さて、今月のもうひとつの話題は、バーチャファイター3の登場です。バーチャ3は、まだ入荷数が少ないため、初登場で人気4位、インカム6位に甘んじました。入っているところでは、もちろんトップクラスの人気です。

ハード面の凄さは感じますが、キャラの絵のタッチは前作とはやや変わりました。ゲーム内容に関しては、キャラによってかなり変わったものとそれほどでもないものがあり、判断が難しいところです。

過度に期待されたせいで、ゲーム性に納得のいかない人もいるようです。とはいえ、現状では安定した人気を保っていて、今後も確実にプレイされていきそうに思われます。

新作では、ライジングの蒼穹紅蓮隊が人気9位に入ってきました。グラフィック、演出は優れています。横画面縦シュー、ロックオンシステムというのは面白さを表現するのに難しい分野と思うのですがどうか？

ナムコのダンシングアイは、昔の深いゲーム性と、新しいポリゴン技術を組み合わせた作品。見た目でイロモノ感は強いですが、ゲームとしての奥深さにどれだけ気づいてくれるか。初心者に2人設定は難しすぎる気がします。

（石井ぜんじ）

## アミューズメントスペース・フジ ☆=21(46)

大阪府大阪市北区天神橋 4－10－8　☎(06)356－3933

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ロックマン2ザパワーファイターズ (STORY 3 (連)) | 1, 183, 700 | 咆哮野郎－まJU | ALL フォルテ　使用 |
| 2 | 蒼穹紅蓮隊 (　号機(連)) | 16, 543, 300 | LLT－SSW | 1－6 バクザンまで |
| 3 | 蒼穹紅蓮隊 (2号機(連)) | 13, 513, 850 | LLT－SSW | 1－6 中ボス　死亡 |
| 4 | レイストーム (R－GRAY 2) | 15, 130, 200 | まだまだ | 7面 |
| ★ | 龍虎の拳 2 (リー・パイロン(連)) | 2, 381, 150 | Legion－のび太 | ALL(P)　D×9 45R |
| 6 | ダンシングアイ | 906, 500 | 大谷　浩司 | 9面 1コイン |
| 7 | プロップサイクル (初級) | 8, 110 | 設定5で2000枚落ちくらう人 (ぬ) | ALL 81秒 |
| 8 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (テリー・アンディー・クラウザー) | 772, 600 | 大谷　浩司 | ALL |
| 9 | デカスリート (1500m走) | 3' 17"45 | 爆烈　ウイリーチャンプ　10万コース | USA |
| 10 | ストリートファイターZERO 2 (さくら(連)) | 2, 522, 900 | 大谷　浩司 | ALL |

## マンモス城インベーダーハウス ☆=3(3)

大阪府高槻市北園町18－14　☎(0726)82－4323

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO 2 アルファ | 3, 519, 600 | 400万くらい出る | ALL　サバイバル 3本落ち　さくら |
| 2 | デカスリート (100m走) | 8"97 | GEKI(区)(ぬ) | アメリカ　1329点 コマンドあり |
| 3 | デカスリート (走り幅跳び) | 9m48 | (ぬ)じろ(区)　from まじかる：めいつ | アメリカ |
| 4 | デカスリート (デカスロン) | 13171 | 2個以上とつながりました(ぬ) | アメリカ 繰り上げなし |
| 5 | ロックマン2ザパワーファイターズ | 619, 000 | あなうめ夫くん | ALL　ST2 ブルース |
| 6 | ぷよぷよ通 | 782, 396 | SPD－飼葉便理(区) | ALL MAX17連鎖 |
| 7 | ぷよぷよ通 (New Ver.) | 1, 467, 296 | あなうめ太さん | ALL |
| 8 | マジカルドロップ 2 (ストーリー) | 4, 001, 172 | りりっくす | ストリングス使用 エンプレスで死亡 |
| 9 | レイストーム (R－GRAY 2) | 14, 111, 700 | IGU | クボス |
| 10 | ロードランナー | 99, 999, 999+α | SGP－KPZ | 45面でカンスト |

## ゲームセンターピノキオ ☆=2(36)

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ステークスウィナー 2 | 31億6690万円 | 本物は負けまくそ SWT(社会党) | ALL (連) シャイニンダンサー |
| 2 | スターグラディエイター (ジューン) | 1' 57"71 | R－水無(友人はサターン星人) | ALL |
| 3 | スターグラディエイター (ベクター) | 3' 48"81 | R－水無(寝足に四の字) | ALL |
| 4 | スターグラディエイター (カッパ) | 2' 52"20 | かる夫(尿産党) | ALL |
| 5 | スターグラディエイター (ビュシュタイン) | 3' 12"99 | かる夫 (大人のオモチャ) | ALL |
| 6 | サイキックフォースEX (ゲイツ) | 3' 23"16 | MLP | ALL |
| 7 | サイキックフォースEX (ソニア) | 3' 58"16 | MLP | ALL |
| 8 | 蒼穹紅蓮隊 (紫電) | 12, 279, 390 | RBN－CCK－(水) (センサー付) | 6面 (連) |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ジャスコ川西店プレイランド ☆=1(15)

兵庫県川西町小花1－6－16　☎(0727)59－7464

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 蒼穹紅蓮隊 | 11, 913, 750 | 毒舌トーク(森) | 1－6ボス 屠竜使用 |
| 2 | 雷電DX(練習コース) | 5, 518, 590 | 次はループだ！ 桑名　寛之 | ALL 連なし |
| 3 | ザキングオブファイターズ'96 | 791, 400 | なし | ALL　アテナ テリー　クラーク使用 |
| 4 | ニンジャマスターズ (サスケ) | 4' 29"20 | 黒い野獣 | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO 2 (アドン) | 1, 561, 800 | 伊丹西2－1－23 | ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO 2 (ダン) | 1, 771, 000 | 伊丹西2－1－23 | ALL |
| 7 | ストリートファイターZERO 2 (リュウ) | 1, 940, 100 | 伊丹西2－1－23 | ALL |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 川島玩具店 ☆=0(19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42－0094

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO 2 (リュウ) | 2, 433, 400 | NOA | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO 2 (チュンリー) | 2, 157, 500 | 夜　久 | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO 2 (ケン) | 2, 054, 100 | RIG | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO 2 (ゴウキ) | 1, 929, 700 | DUO | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO 2 (ナッシュ) | 1, 837, 900 | HIE | ALL |
| 6 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (紅丸、リョウ、クラーク) | 419, 800 | WIN | ALL |
| 7 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (クラーク、ロバート、アンディ) | 557, 000 | NOA | ALL |
| 8 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (庵、クラーク、ロバート) | 437, 000 | RIG | ALL |
| 9 | リアルバウト餓狼伝説 (不知火舞) | 1, 276, 800 | 乙　夜 | ALL |
| 10 | リアルバウト餓狼伝説 (ダック・キング) | 1, 226, 100 | AGE | ALL |

## チャレンジバンバン ☆=23(124)
愛媛県松山市道後樋又 4－29 ☎(089)924－5583

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルガレッガ (ミヤモト) | 14,334,850 | K.M | ALL 940万 ラスボス勲章落ち |
| 2 | バトルガレッガ (ボーンナム) | 12,730,910 | 鉄拳珍味 | ALL 944万 |
| 3 | バトルガレッガ (ワイルドスネイル) | 11,804,700 | FAD－LXS | ALL 910万 |
| 4 | ストリートファイターZERO 2 アルファ (サバイバルモード) | 2,863,500 | MASA | ALL バーディー P×12 |
| 5 | サイキックフォースEX (ソニア) | 1′57″60 | FAD－たけしくん (2軍) | ALL |
| 6 | スターグラディエイター (ガモフ) | 2′45″34 | 鉄拳珍味 | ALL |
| 7 | ファイターズインパクト (ベルンハルト) | 8′53″10 | ドイプロ | ALL |
| 8 | デカスリート (100m走) | 9″00 | FAD－まさきくん (2軍) | イギリス ※末尾のBUGなし |
| 9 | ザ・キング・オブ ファイターズ'96 | 751,800 | 学らん定食(ライス800g) | ALL |
| 10 | | | | |

## 丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(9)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6015

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイター ZERO 2 アルファ | 2,252,900 | K☆T (山口店) | リュウ、ノーマルモード ALL |
| 2 | ストリートファイター ZERO 2 アルファ | 2,089,600 | K☆T (山口店) | ソドム ノーマルモード ALL |
| 3 | ストリートファイター ZERO 2 アルファ | 2,296,800 | K☆T (山口店) | リュウ、サバイバル ALL |
| 4 | ストリートファイター ZERO 2 アルファ | 1,912,000 | A☆A (山口店) | サガット、サバイバル ALL |
| 5 | ザ・キング・オブ ファイターズ'96 | 582,200 | dyl (山口店) | ラルフ、クラーク、レオナ ALL |
| 6 | ジェット・ウェーブ | 1′33″018 | M・N (山口店) | 初級 |
| 7 | ブロップサイクル | 7,545 | ANA (山口店) | 初級 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ファミリーガーデンパートⅢ
岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44－5888

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターアルファ2 | 1,476,400 | R・N サガット | 1コイン ALL ノーミス |
| 2 | ストリートファイターアルファ2 | 1,202,800 | R・N ダン | 1コイン ALL |
| 3 | ストリートファイターアルファ2 | 1,438,000 | TAD チュンリー | 1コイン ALL SS版声がいや |
| 4 | レイストーム | 1,921,950 | K N タイプ1 | 4面 マニュアル |
| 5 | クレヨンしんちゃん おらと遊ぼ パートⅡ | 256,000 | MUL | ステージ4の2人目 |
| 6 | クレヨンしんちゃん おらと遊ぼ パートⅡ | 170,000 | TAD | |
| 7 | ラストブロンクス | 6′01″46 | JO2 4ポイント先取 | SEXYなヨーコ愛用中！ |
| 8 | マーヴルスーパーヒーローズ | 1,401,500 | RYO サイロック | 1コイン ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## モンキーハウス本館 ☆=63(299)
福岡県福岡市中央区六本松 2－6－7 ☎(092)731－0053

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 蒼穹紅蓮隊 (1号機) | 24,937,130 | GDS－OOT (モンゴル入り拒否) | コイン ALL ㊧ 65×10 |
| 2 | ロジックプロ | 70,148 | G・M・C 蒙古げえむのごんちゃん㊧㊨ | 1コイン ALL |
| 3 | ロックマンザパワーファイターズ | 1,077,900 | G・M・C 蒙古げえむのごんちゃん㊧㊨ | 1C ALL ㊧ フォルテ 3 |
| ☆ | スターグラディエイター | 2′17″81 | MLK㊧㊨ | 1コイン ALL ㊧㊨ カッパ |
| ☆ | スターグラディエイター | 1′54″71 | MLK㊧㊨ | 1コイン ALL ㊧㊨ ゴア |
| ☆ | スターグラディエイター | 2′08″30 | MLK㊧㊨ | 1コイン ALL ㊧㊨ ガモフ |
| ☆ | スターグラディエイター | 2′03″92 | G・M・C モンゴル T・H㊧㊨ | 1コイン ALL ㊧㊨ リムガル |
| ☆ | スターグラディエイター | 2′14″75 | G・M・C モンゴル T・H㊧㊨ | 1コイン ALL ㊧㊨ ゲレルト |
| ☆ | スターグラディエイター | 2′19″03 | G・M・C モンゴル T・H㊧㊨ | 1コイン ALL ㊧㊨ ベクター |
| ☆ | スターグラディエイター | 1′50″85 | G・M・C モンゴル T・H㊧㊨ | 1コイン ALL ㊧㊨ ジューン |

## アミューズメントスクウェアカサブランカ ☆=8(8)
香川県高松市亀井町10－15 ☎(0878)33－3375

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ストリートファイターZERO 2 (サガット)㊧㊨ | 3,243,200 | EXC－GDS－S. O! | ALL |
| ★ | ストリートファイターZERO 2 (ザンギエフ)㊧㊨ | 3,060,700 | EXC－GDS－S. O! | ALL |
| ★ | ストリートファイターZERO 2 (ダン)㊧㊨ | 3,054,600 | GDS－ ラッキーマリ夫 | ALL |
| ★ | ストリートファイターZERO 2 (バーディー)㊧㊨ | 3,026,600 | GDS－ ラッキーマリ夫 | ALL |
| 5 | スーパーストリートファイター2 (T.ホーク)㊧ | 2,009,100 | 穴ウメ君 | ALL |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## オキモト ☆=0(18)
広島県広島市西区南観音 3－15－3 ☎(082)292－1473

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO 2 アルファ (春麗) | 1,557,900 | N・N | ALL |
| 2 | ストリートファイターZERO 2 アルファ (ケン) | 1,557,600 | H・N | ALL |
| 3 | ストリートファイターZERO 2 アルファ (サクラ) | 1,388,800 | W・H | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO 2 アルファ (ゴウキ) | 1,100,300 | Y・O | ALL |
| 5 | ストリートファイターZERO 2 アルファ (アドン) | 1,008,200 | Y・O | ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO 2 アルファ (リュウ) | 929,300 | H・H | ALL |
| 7 | ストリートファイターZERO 2 アルファ (サバイバルモード) | 1,160,000 | G | ALL ケン使用 |
| 8 | ザ・キング・オブ ファイターズ'96 | 1,065,900 | DOI | ALL クラーク アンディテリー使用 |
| 9 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま (根性モード) | 1,605,200 | しげ | 美樹原 |
| 10 | リーサルエンフォーサーズⅡ | 10,276 | ES | |

## サブカルチュア ☆=15(155)
福岡県筑紫野市宮田町581－6 黒崎ビル ☎(092)922－9010

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 蒼穹紅蓮隊 (1号機屠竜) | 23,716,906 | こんな稼ぎはいやだ－ GDS－OOT | ALL ㊧65万×6 納得がいかん。 |
| 2 | レイストーム (R－GRAY 2) | 19,082,500 | 話にもならん GDS－OOT | ALL ㊧㊨ 穴ウメ君モード改 |
| 3 | クイズなないろドリームズ 虹色町の奇跡 | 3,221,000 | 俺っち負け大 玉砕君壱号－㊧長 | ALL 連射くれー!! |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (EDITチーム) | 691,500 | 和田はいらん!?－㊧長 | ALL 穴ウメモード改+α |
| 5 | ロックマンザパワーファイターズ (フォルテ使用) | 933,000 | G.M.C げえむのごんちゃん | ALL コース3 |
| 6 | 風雲スーパータッグバトル | 354,200 | 精神玉砕君壱号－㊧長 | ALL ロサ&キム 新キャラ好♡ |
| ★ | スーパーパズルファイターⅡX (ザンギエフ) | 2,179,700 | GDS－ ATC－まさし | ALL ㊧㊨ |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ビッグウェーブ ☆=6(26)
高知県高知市曙町 1－8－25寿ビル 1F西 ☎(0888)43－3433

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | スーパーパズルファイターⅡX | 603,300 | あと 0万はでるはず LAOS－長田仙人 | ALL ゴウキ ノーマル |
| 2 | ストリートファイターZERO 2 (ソドム) | 2,631,300 | へなちん | ALLP×12 |
| 3 | ストリートファイターZERO 2 (シュンレイ)同付 | 2,474,800 | LAOS－長田仙人 | ALL |
| 4 | ストリートファイターZERO 2 (ロレント) | 2,229,900 | 枯葉剤 | ALL 本気豪鬼有 |
| 5 | ストリートファイターZERO 2 (ザンギエフ) | 2,228,300 | アレキサンダー=ビクトル=ザンギエフ | ALLP×8 |
| 6 | ストリートファイターZERO 2 (ケン) | 2,027,800 | ゴウキ有じゃボク!! AFO | ALLP×6 |
| 7 | バトルガレッガ (ゴールデンバット) | 10,135,800 | LAOS－長田仙人 | ALL |
| ★ | 首領蜂 (Aタイプ) | 59,080,650 | 次回6000万予定？ LAOS－長田仙人 | ALL 残3 1周2650万 |
| 9 | 首領蜂 (Bタイプ) | 50,100,610 | スパズルのはらいせ LAOS－長田仙人 | ALL 残1 |
| 10 | D&D®S.O.M (ファイター) | 3,974,139 | バグバグバクバグバグ バグバグバクバグバグ | ALLバグファイター バグバグバクバグバグ |

## ゲームゾーン灘店&境店 ☆=0(14)
鳥取県米子市灘町 2－52 ☎(0859)22－9749

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マジカルドロップ2 | 3,395,164 | DAB | ひたすらモード 松江の皆さん |
| 2 | ストリートファイターZERO 2 (元) | 1,700,670 | 松村あきひろ | ノーマル 松江の皆さん |
| 3 | ストリートファイターZERO 2 (ゴウキ) | 1,867,200 | 松村あきひろ | 松江の皆さん |
| 4 | ストリートファイターZERO 2 (ケン) | 1,706,500 | Y.I | 松江の皆さん |
| 5 | スーパーパズルファイターⅡX | 279,770 | MI | ALL デビロット使用 |
| 6 | ザ・キング・オブ ファイターズ'96 | 701,700 | J.C | テリー 庵 舞使用 |
| 7 | スーパーパズルファイターⅡX | 273,370 | CAP | ALL さくら使用 |
| 8 | スーパーパズルファイターⅡX | 259,530 | MI | ALL モリガン使用 |
| 9 | ダートダッシュ | 4′37″30 | G^D | ALL ゲキムズ使用 |
| 10 | エースドライバー ビクトリーラップ | 2′15″36 | H.K | ALL テクニカルコースエキスパート |

## ゲームインプラザオリンピアン ☆=0(19)
福岡県北九州市小倉区京町 2－6－7 ☎(093)521－2040

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO 2 (リュウ) | 1,197,900 | ROB | ALL (ノーマル) P×3 |
| 2 | ストリートファイターZERO 2 (ケン) | 1,164,401 | すばるくん | ALL (ノーマル) |
| 3 | ソウルエッジVer.Ⅱ | 4′21″59 | LAW | ALL (ノーマル) (ソン・ミナ) |
| 4 | ザ・キング・オブ ファイターズ'96 | 356,400 | M・SAMURE | ALL 新怒チーム(ノーマル) |
| 5 | ザ・キング・オブ ファイターズ'96 | 284,100 | せえるすまん | ALL (ノーマル) ヴァイス |
| 6 | デカスリート | 12,597 | E. G | カール・ヴァイン (ノーマル) |
| 7 | デカスリート | 12,547 | E. G | GER (ノーマル) |
| 8 | デカスリート (100m走) | 9,645 | RIC | ロシア人 (ノーマル) |
| 9 | デカスリート (走り幅跳び) | 9m19 | TIME | イギリス人 (ノーマル) |
| 10 | ナムコクラシックコレクションVer.2 (ディグダグアレンジ) | 1,402,900 | 守田正夫 | 1CALL(残×2) (ノーマル) |

## タイトーイン空港通り店 ☆=1(29)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)73－1381

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | モータルコンバット (カノ) | 12,980,500 | SUR－殺人鬼道場 GIN㊧ | ALL 70万おち |
| 2 | モータルコンバット (リュウケン) | 5,024,000 | SUR－GIN 全キャラクリア達成 | ALL |
| 3 | モータルコンバット (ジョニー) | 7,990,500 | SUR－GIN | ALL |
| 4 | サイキックフォースEX (ゲイツ) | 3′45″03 | ML－KEN 大会3位入賞 | ALL おめでとう |
| 5 | ウルトラ警備隊 | 9,316,000 | SUR－R T㊧ | ALL ㊧ セブン使用 |
| 6 | ヴァンパイアハンター (レイレイ) | 1,455,600 | ㊧ 来店記念 | ALL |
| 7 | サイバーボッツ (スーパー8) | 1,163,300 | 矢野MY | ALL |
| 8 | 大牌砦 | 1,128,150 | SUR－R.T㊧ | 7－1 |
| 9 | パズルボブル | 40,603,250 | SUR－R.T㊧ 悲願達成社交界進出 | ALL |
| 10 | ダライアス外伝 (上Vゾーン) | 12,996,770 | SUR－R.T㊧ Y・Mに完全勝利宣言 | ALL ㊧ いつでもきなさい |

## アメニティスペースOZ合同集計 ☆=2(39)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ブロップサイクル (上級) | 14,860 | AEC | 1コインALL 宇部新川店 |
| 2 | ブロップサイクル (初級ST 1) | 8,025 | AEC | 宇部新川店 |
| 3 | ブロップサイクル (初級ST 2) | 7,310 | AEC | 宇部新川店 |
| 4 | ブロップサイクル (初級ST 3) | 7,170 | AEC | 宇部新川店 |
| 5 | レイストーム (R－GRAY 2) | 10,922,700 | ジャーズカプコマー | 1コインALL 山口店 |
| 6 | 野球格闘リーグマン (グリーン) | 385,350 | INU | 1コインALL 小野田店 |
| 7 | スターブレード | 1,752,500 | SAT | 1コインALL 小野田店 |
| 8 | スーパーパズルファイターⅡX (豪鬼) | 475,280 | とりあえず地獄行き | 1コインALL 小野田店 |
| 9 | スーパーパズルファイターⅡX (デビロット) | 483,060 | 無敵のゴロー | 1コインALL 小野田店 |
| 10 | ロックマン2 (STORY 3) | 574,200 | へきる星人中J.I | 1コインALL 小野田店 |

次回のスコア締め切りは
**11月24日**
(26日消印有効)

## ☆獲得数上位店(2・30〜11・30号)

| 順位 | 店名 | 今月 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 1 | プレイシティキャロット巣鴨店 | 10 | 75 |
| 2 | モンキーハウス本館 | 13 | 63 |
| 3 | 扇ヶ丘レジャーセンター | 1 | 60 |
| 4 | プレイシティ24 | 4 | 54 |
| 5 | GAME'S WiLL | 1 | 45 |
| 6 | プレイシティNASA杉本町店 | 2 | 29 |
| 7 | チャレンジバンバン | 2 | 25 |
| 8 | タイトーイン002スタジアム | 0 | 24 |
| 9 | アイリン夢空間 | 1 | 23 |
| 10 | アミューズメントスペースフジ | 1 | 22 |

## ハイスコア通信 担当者から

強い！今回も1位はプレイシティキャロット巣鴨店だ！

アクウギャレット、NEOドリフトアウト等のゲームでの保持☆が大きい。

その上で体感ゲームで☆をかっさらってゆく。このまま突っ走ってしまうのがプレイシティキャロット巣鴨店！

そして2位に上がってきたのが名門モンキーハウス本館だ。

今回スターグラディエイターで信じられないような快進撃を見せてくれた。この勢いでいけば巣鴨を抜きさり今年度の優勝店に輝くことも夢ではない。おそいかかるかモンキーハウス本館！

逆に3位に転落してしまったのが、扇ヶ丘レジャーセンター。

すぐ下にはプレイシティ24が牙をむいて追い上げてくる。

上位争いはこの4店に絞られてきた。3位までに入賞しゲーメスト大賞の会場で表彰されるのははたしてどの店になるのだろうか。

今年度の集計もあと2回、プレイシティ24に神風は吹くのだろうか？

# 君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

**●申請方法**

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

**●集計対象スコアとなるための条件**

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。

❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。

❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。

❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。

❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

**●☆、★の説明**

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月の1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（23）」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。

※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週月～水曜日の午後6時から8時まで受け付けているぞ。

## ホワイトハウス箱崎店 ☆＝10(60)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1Ｆ ☎(092)641－9415

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ぷよぷよ通 | 806, 033 | 箱崎ぷよ猿連合－NBR | ALL MAX16連鎖 BLOCK791 |
| 2 | バトルガレッガ | 14, 008, 910 | ガレッガーズCPM | ALL ガイン使用 2面臨死なし |
| 3 | ストリートファイターZERO 2 | 2, 542, 900 | ガレッガーズ浪人21才 NOB | ALL 元使用 サバイバルモード |
| 4 | 美少女戦士セーラームーン | 1, 361, 100 | WGFC－J.O | ALL マーキュリー 冬も東京？ |
| 5 | ザ・キング・オブ ファイターズ'96 | 578, 600 | WGFC－J.O | ALL マチュア ユリ、クラウザー使用 |
| 6 | ラストブロンクス | 3'01"40 | MIL | ALL リサ使用 |
| 7 | ぷよぷよ | 136万 | ガレッガーズ？？？ まだくされスコア | やっと入ったレバー付 早く200万出そう！ |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0（6）

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2Ｆ ☎(0955)23－2895

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO 2 アルファ | 只今ALLハイスコア募集中！ | | ALL |
| 2 | ザ・キング・オブ ファイターズ'96 | 451, 800 | Mr－PAS | ALL |
| 3 | サイキックフォースEX | 只今ALLハイスコア募集中！ | | ALL |
| 4 | スターグラディエイター | 4'37"34 | Mr－ARAKI | ALL ハヤト |
| 5 | クイズなないろドリームズ 虹色町の奇跡 | 只今ALLハイスコア募集中！ | | ALL |
| 6 | 鉄拳2 Ver. B | 1'53"60 | Mr－ARAKI | ALL ポール |
| 7 | D&D®S. O. M | 2, 854, 372 | Mr－OSHDA | ALL ファイター |
| 8 | ニンジャマスターズ | 6'46"01 | Mr－K.N | ALL サスケ |
| 9 | パズルボブル2 | 56, 132, 350 | Mr－END | ALL |
| 10 | ストリートファイターZERO 2 | 1, 901, 700 | DGV－SLO | ALL ゴウキ |

## 神宮前キャロットハウス ☆＝2（7）

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル ☎(0985)29－3967

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ダライアス外伝 | 805, 750 | MGF－TARAKO | 1コイン 9面 |
| 2 | レイストーム（TYPE－A） | 3, 892, 200 | MGF－Zin | 1コイン 5面 |
| 3 | デカスリート（走り幅跳び） | 9m52 | MGF－KOB | |
| 4 | ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま | 1, 579, 400 | 高見公人 | 1コイン ALL 根性 藤崎詩織使用 |
| 5 | パズルボブル2 | 26, 437, 530 | パズルボブラー2 | 1コイン ALL |
| 6 | 首領蜂 | 15, 676, 850 | TKI－KI－ALS | 1コイン |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームプラザ ☆＝6（222）

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム | 12, 453, 700 | 匿名希望 | 8面 R－GRAYⅡ使用 |
| 2 | バンバンボール | 7, 935, 130 | UTI | 1コインALL |
| 3 | バトルガレッガ | 10, 197, 190 | NAOKI | 1コインALL ミヤモト使用 |
| 4 | バトルガレッガ | 10, 532, 960 | EBI | 1コインALL ゴールデンバット |
| 5 | 首領蜂（TYPE－B） | 50, 009, 030 | 鹿屋からの使者 Darwin－LKC | 使用 ALL 残2 1周2082万 |
| 6 | ブロックサイクル | 18, 735 | SYU | 上級ステージ 1コインALL |
| 7 | スターグラディエイター | 3'22"64 | DDD | 1コインALL ビルシュタイン使用 |
| 8 | レイブレーサー | 1'47"700 | あたりさわりの無い人 くまそ先生の弟子 | DX・初級 1周目42秒 2ミス |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 中央プラザ3店集計 ☆＝1（20）

東京都練馬区東大泉1－35－6 ☎(03)3978－5434

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム | 8, 620, 300 | ひでえお | クボス R－GRAY1使用 |
| 2 | レイストーム | 11, 083, 600 | カトリさま♡ | 6面 R－GRAY2使用 |
| 3 | 雷電DX | 3, 137, 790 | S8T | 初級ALL 連なし |
| 4 | デカスリート（100m走） | 9"23 | T. K | ドイツ |
| 5 | デカスリート（砲丸投げ） | 25m98 | FKI | イギリス |
| 6 | デカスリート（棒高跳び） | 6m30 | HHK | イギリス |
| 7 | ダンシングアイ | 577, 600 | バーン | 7面 1コイン |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

| ゲーム名 | メーカー | ジャンル | 操作 | 発売日 | メーカーから及び、備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| **10月発売** | | | | | |
| プリクラ大作戦 | アトラス | シューティングアクション | 8－3 | 10／21 | プレゼントキャンペーン、やってます。 |
| サムライスピリッツ 天草降臨 | SNK | 格闘 | 8－4 | 10／25 | 「サムスピ」シリーズ第四弾！旧キャラから十兵衛、シャルロット、タムタムが復活！ |
| 対戦とっかえだま | コナミ | パズル | 4－2 | 10月中 | 「対戦ぱずるだま」シリーズ最新作！　とっかえだまシステムで生まれ変わった。 |
| ライデン　ファイターズ | セイブ開発 | シューティング | 8－2 | 10月中 | SPIシステム第4弾の縦スクロールシューティング。キャラは5機種の戦闘機から選べる。 |
| マジカル頭脳パワー | セガ | クイズ | 1ボタン＋マイク | 10月中 | |
| セカンド　アース グラティア | ジャレコ | シューティング | 8－3 | 10月中 | クォータービューの横スクロールシューティングゲームです！ |
| クレオパトラ フォーチュン | タイトー | パズル | 8－1 | 10月中 | |
| デット　オア アライブ | テクモ | 格闘 | 8－3 | 10月中 | |
| **11月以降発売** | | | | | |
| さるかにハムぞう | カネコ | 対戦ブロック崩し | パドル＋1ボタン | 11月予定 | SUPER KANEKO NOVA システム第2弾！ |
| GTI CLUB | コナミ | ドライブ | ハンドル | 今秋 | |
| わくわく7 | さん電子 | 格闘 | 8－4 | 11月予定 | |
| パズルボブル3 | タイトー | パズル | 8－1 | 11月予定 | 「パズルボブル」第3弾！対戦モードは8人のキャラクターから選べるぞ！ |
| マクロス　プラス | バンプレスト | シューティング | 8－2 | 11月中旬 | |
| SONIC WINGS SPECIAL | ビデオシステム | シューティング | 8－2 | 11月予定 | タイトルから見ればコンシューマーからの逆移植ですが、かなりクオリティUPしています。 |
| まじかるでーと ～ドキドキ告白大作戦～ | タイトー | 恋愛ゲーム | 8－1 | 12月予定 | |
| 対戦麻雀 ファイナルロマンス4 | ビデオシステム | 麻雀 | KB | 来春予定 | おまたせしました。対戦麻雀決定版。 |
| **発売日未定** | | | | | |
| グルーブオンファイト | アトラス | 格闘 | 8－6 | 未定 | |
| アルティメイト ドメイン | アトラス | 格闘 | 8－3 | 未定 | |
| ソーラーアサルト | コナミ | シューティング | 体感 | 未定 | 「グラディウス」新章突入！3Dポリゴン シューティングで復活！ |
| エアウォーカーズ | データイースト | スポーツ | 8－3 | 未定 | |
| クイズ　お前に ピポンチョ | データイースト | クイズ | 4－1 | 未定 | |
| ゴーストロップ | データイースト | パズル | 未定 | 未定 | |
| アルペンレーサー2 | ナムコ | スポーツ | 体感 | 未定 | あの「アルペンレーサー」が通信対戦で復活する！ |

# 皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

**リスト以外にも豊富に取揃えてあります。**　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

**アイレム**
- R-TYPE 10K
- R-TYPE レオ 15K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト・剣豪 各10K
- ガンホーキ 15K
- ビジランテ・大工の源さん 各5K
- カプセルインベーダー 48K
- サンダーブラスター 12K
- ロードランナーI・IV 各28K
- 〃 〃 II・III 各22K
- ボンバーマン 5K
- 四川省 II 5K
- くっすんおよよ 5K

**SNK**
- カイロスの館 6K
- 名人戦(将棋) 10K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K
- 業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
- ガロウ2・ベースタ プロ・各1K

**カプコン**
- 魔界村の野望 II 5K
- 1942・ハルガス 各8K
- ストリートファイター 18K
- SF-II 5K
- SF-II ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- 戦場の狼 II 25K
- クイズ & ドラゴンズ 5K
- ハース 20K
- マジックソード 20K
- ナイツオブザラウンド 15K
- 天地を喰う 18K
- 天地を喰う II 10K

CPII 各種 格安

**TOA PLAN**
- ゴークス(レバー対応) 2K
- ドギューン 10K
- V-5(ボンバーロム付) 8K
- フィクゼイド 8K
- 達人 4K

**コナミ**
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 II 35K
- 〃 〃 III 25K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
- パロディウスだ 5K
- クライムファイター 12K
- 〃 〃 2 15K
- 出たなツインビー 10K
- マーシャルチャンピオン 10K
- ツタンカーム 35K
- バンクショット 3K
- 学習のすすめ 3K
- サーカスチャーリー 18K
- モクラテッセ(テスト基板) 3K
- GX ROMボード 格安

**ジャレコ**
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン(天聖龍) 10K
- スーナーハイII(ロム) 2K
- P-47エイシス 2K
- 湾岸戦争 2K
- ゲーム天国 3K
- メガシステムマザー 格安

**セガ**
- 熱子ちゃん商社 H付 10K
- 時の戦士 10K
- フリッキー 28K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 10K
- カルテット 2 16A 18K
- ぷよぷよ通 5K
- コラムス 2 5K
- ムーンウォーカー 10K
- ボナンザブラザーズS24) 10K
- シャドーダンサー 8K
- テディボーイブルース 38K
- 青春スキャンダル 25K
- ワンダーボーイ (c) 5K
- ロボレス 2001 12K
- アラビアンファイト 22K
- モンスターランド 12K
- ハーニングライバル 20K
- スタックコラムス、タントアール、コラムス 各3K

**タイトー**
- スペースインベーダーCL 25K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 6K
- べんべろべー 18K
- メイズオブフロット 5K
- シーファイターポセイドン 18K
- ファイティングホーク 3K
- 中華大仙 3K
- 功里金団 3K
- バブルボブル 18K

- 飛翔鮫(F.SHARK) 5K
- 究極タイガー 8K
- アルカノイド S付 5K
- 〃 リベンジー S付 8K
- ヴォルフィード 3K
- ダッシュ野郎 18K
- フォーティ ラブ 10K
- イグジーザス 12K
- レインボーアイランド 28K
- 女三四郎 25K
- アラビアンマジック 18K

**F-2 マザーボード付**
プリルラ18K・メタルブラック38K・ガンフロンティア35K・ミスハグ大冒険10K・キャメルトライ センサー付12K・麻雀クエスト7K・ダイノレックス7K・忍者キッズ8K・MJ-12 7K・デッドコネクション6K・ドンドコドン 12K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

**F2-Sub**
クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場、ゆうゆのクイズ、クイズクエスト、地球防衛軍、栄光の甲子園、トキメキチャート、ファイナルブロー、各1K

**F3-Sub**カートリッジ
- ダライアス外伝 5K
- バブルシンフォニー 3K
- エレベーターAcリターン 3K
- パズルボブル2 3K
- アッカンベーダー 3K
- 逆鱗弾 3K
- 一括、各種格安 F3マザー特価

**テコ**
- 空手道 10K
- ダークシール 12K
- 〃 〃 2 15K
- ロボコップ 2 25K
- スクランブルエッグ 18K
- ウルフファング 18K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K
- ファイターズヒストリー 4K
- プロゴルフ・テニス 各5K

**テクノス**
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 3K

**ニチブツ**
- アームド エフ 5K
- テラクレスタ(FM音源版) 10K
- 五目ならべ(連珠) 5K
- ハイホー・ハイホーII 各1K

**UPL**
- シュトラール 8K
- ムスタング 10K
- ハンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 5K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 10K
- アトミックロボキッド 8K

**テクモ**
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース (c) 12K
- ワールドカップ 90 3K
- カンディーラー 5K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K

**ナムコ**
- ナムコクラッシックVol1 15K
- 〃 〃 Vol2 35K
- コスモギャングパズル 3K
- アサルト 純正パネル付 68K
- パックマニア 15K
- ドラゴンセイバー 35K
- 妖怪道中記 18K
- ワールドコート 8K
- マッピー 25K
- ギャプラス 18K
- ドルアーガの塔 38K
- リブルラブル 28K
- エメラルディア 3K
- F/A 12K
- スーパーワールドコート 5K
- グレートスラッガー'94 2K
- ニューラリーX (c) 15K
- ニューマンアスレチック 10K
- ゼビウス 15K
- ディグダグ 15K
- ギャラガ 12K
- パックギャル 25K
- ギャラクシアン (c) 10K
- スーパーワースタ 95 3K

**その他**
- サボテンボンバース 10K
- パイプドリーム 5K
- ウルトラマン・クラックス 各3K
- ミスターDO (c) 5K
- 五月陣戦 5K
- F1グランプリ II 3K
- スカイスマッシャー 3K
- ホラックス 5K
- SDガンダム 2K
- ソニックウイングス 10K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- Mr.Do ユニコーン 12K
- Mr.Do ワイルドライド 15K
- ジャンピングジャック 18K
- ファイアーバード(c) 28K
- カンガルー 25K
- ニュージクザク 10K
- 【illegible】エース 15K

**一発・逆転**
- バーディ 12K
- ボレンチ 28K
- キャプテンスタントマン 18K
- シルバーランド 38K
- ベラチャン 48K
- フェニックス 15K
- Qハート (c) 28K
- ムーンクレスタ (c) 18K
- 銀河帝国の逆襲 (c) 18K

**麻雀**
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀長迷局、ファンクラブ夏冷商、麻雀フライデー、ビタミンC、ズームイン 雀研、麻雀大予言、ねるとん紅鯨団、各1K 早くやってよ、麻雀学園、七次元の妖精、クッと巨雀、殺人事件 大人の麻雀、各2Kトリプルウォーズ、クラブ90、極、パニックスタジアム、サーキットの女豹華の舞、舞技花 各3K スーパー○禁医 15K スーパーリアルIII4K スーパーリアルIV5K スーパーリアルV5K

**大型機の迫力が家庭で**
- ダライアス(3画面) 38K◎
- サンダーブレード (a) 12K
- アフターバーナー II (a) 15K
- ギャラクシーフォースII (a) 25K◎
- ストライクファイター (a) 28K◎
- ウィニングラン91 (a) 15K◎
- ウィニングラン鈴鹿 V21(a) 38K
- スターブレード V21(a) 38K
- エアーコンバット V21(a) 38K
- ソルバルウ V21(a) 38K
- V21シリーズは、電源、ジョイステック欠属、基板のみの場合各28K
- ギャラクティック ストーム 38K◎
- ナイトストライカー 38K◎
- ウォーリアブレィド(〃) 15K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

**御注意**
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の場合もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

**全商品消費税込みですサービスカードで5%～8%の割引**

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、(1)現金書留(2)代引宅配便(ペリカン便)があります。　代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点)　以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました 詳細はお問合わせ下さい。

**基板高価買入**

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

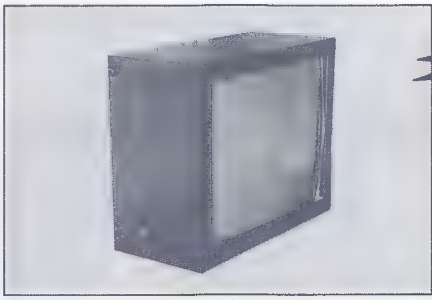
バーゲン情報もEYENET情報FAXで取り出せます

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日 日曜日(祝日は営業します)

## 25インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り ◇15、24kHz両用
◇25インチ フラットスクエアブラウン管
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇新品 定価¥88,000 (1年完全保証)税・送料別
中古 定価¥48,000 (程度上)税・送料別



18インチモニター+コンボAVセット
¥68,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

## 専用筐体登場!!

中古、程度良

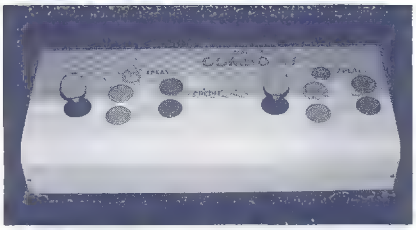
ナムコ
**18インチコンソレット筐体**
サターン、プレステ用の1レバー8ボタンハーネス (各1万円) 別売
**¥30,000**(税・送料別)
(H)1080×(W)320×(D)420
重さ60kg(一般家庭では、60kgまでが限度です。25インチ、29インチ筐体は100kg以上あります。

## 18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り ◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥45,000 (程度良)税・送料別

## ★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

**すべてが標準装備** (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用、ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置、コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

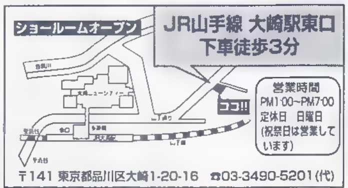
**12ボタン全てオートトリガー可。**
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

## 中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

## 新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000




〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)


## (株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも…………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

# 11月30日号プレゼント

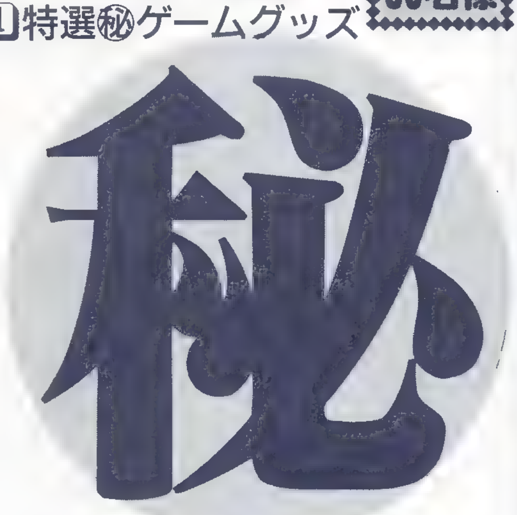
諸君、ごきげんよう！ゲーメスト・プレゼントコーナーである!! 諸君らがこれを読んでくれている頃には我らが編集部は新社屋に移転を完了、新たなる歴史の幕開けに一同血沸き肉躍っておることじゃろう！……なに、まだ過去の当選者発表が残っておるとな？

なんてこった——!!

締め切り 11月30日（消印有効）
発表 '96年1月30日号
（応募は今号とじ込み葉書のみ有効）

## ゲーメスト提供
### ①特選㊙ゲームグッズ

50名様



本来ならば年末向けの企画だが、引っ越し記念ということでひとあし早い大蔵ざらえである！誰かね？在庫処分などというのは？ひねくれ者のいいぐさだな。お父さんはおまえをそんなふうに育てた覚えはないっ！ハァハァ…む、オホン！失礼。プレゼント品目の詳細については極秘事項につき残念ながら公表できないが、今となっては入手困難な珍品・逸品揃いだということは保証しよう！

## ゲーメスト提供
### ②パナツインロング

1名様



たまには基板ばかりじゃなくコントロールボックスもよかろう。これをテレビにセットすれば、あとはお気に入りの基板とハーネスを手に入れるのみ！欲しいけどなかなか手が出ないキミにこそ当ててほしい！幸運を祈る。

# 本誌読者プレゼント当選者発表

## 7月15日号

**ときメモぱずるだま基板**
滝沢英俊 君 新潟県

**ヴァンパイアハンターポスター**
横田規史 君 滋賀県
橋本友和 君 愛知県
井澤香織 さん 京都府
河田裕悟 君 愛知県
原田久志 君 山口県
岡本孝司 君 東京都
本間和哉 君 新潟県
田上隆一 君 兵庫県

池田憲靖 君 埼玉県
川本隆蔵 君 大阪府

**アメージングジャングルフィギュア**
戸川雄治 君 山口県

**バーチャキッズプリペイドカード**
出穂四郎 君 滋賀県
浅野五月 さん 群馬県
高橋賢一 君 高知県
向井照美 さん 千葉県

末吉智也 君 新潟県

**同級生、同級生2キーホルダー**
野口智春 さん 熊本県
井上雄一 君 愛媛県
田川 誠 君 富山県
鈴元靖彦 君 東京都
真霜仁史 君 愛知県
吉田剛弘 君 東京都
長沢麻紀 さん 愛知県
月本孝之 君 岡山県

## 7月30日号

**ラストブロンクスポスター**
磯部真紀 君 東京都
中村敏幸 君 埼玉県
田口春樹 君 愛知県
新川恵美子さん 北海道
柏崎浩二 君 群馬県

**バーチャタペストリーセット**
細江房子 さん 岐阜県
笠原文男 君 新潟県
古谷亮輔 君 岡山県
浅井玲佳 さん 愛知県
中野義孝 君 群馬県
井上亜子 さん 大阪府
坪田寿也 君 北海道
林出岳大 君 兵庫県

村上雄一郎 君 埼玉県
菅生真史 君 神奈川県
梁取由美子さん 新潟県
河島 宏 君 大阪府

**神凰拳テレカ&ポスターセット**
松本哲哉 君 大阪府
栗田和人 君 兵庫県
加川考純 君 青森県
平本裕宣 君 福岡県
田丸 孝 君 千葉県
山中一範 君 大阪府
小川孝明 君 群馬県
岡部健一郎 君 熊本県
丹内智子 さん 北海道
浅田啓子 さん 埼玉県

**ニンジャマスターズポスター**
久野正和 君 千葉県
森田治信 君 大阪府
吉川昭洋 君 埼玉県
棚町啓太 君 東京都
野崎俊和 君 静岡県
野原哲夫 君 茨城県
西川良介 君 神奈川県
野口賢一 君 福岡県
茶谷英司 君 新潟県
荏原巧美 さん 福岡県

**バトルガレッガ基板**
増本憲學 君 愛媛県

## 8月15日号

**セクシーパロディウス**
佐藤行伸 君 千葉県

**テムジンガレージキット**
松本賢治 君 神奈川県
長瀬優子 さん 秋田県
内山政和 君 北海道
峯 健太郎 君 熊本県
中島智也 君 愛知県

**鉄拳2ビデオ&サイン**
片桐春菜 さん 青森県

河村隆一 君 神奈川県
井澤憲史 君 高知県
阿部義人 君 佐賀県

**スパズルⅡXポスター**
松島隆明 君 島根県
清瀬正憲 君 和歌山県
西川弘明 君 大阪府
金子一郎 君 京都府

藤田今日子さん 愛媛県

**宝魔ハンターライムポスター**
岡田裕樹 君 神奈川県
新開 勝 君 埼玉県
鈴木 豊 君 山梨県
市川政利 君 岩手県
高野裕一郎 君 長野県

## 8月30日・9月15日合併号

**エヴァキャラフィギュア**
坂井彰夫 君 兵庫県
久岡竜憲 君 広島県
野島達也 君 山梨県
川添宣子 さん 富山県
都築軍平 君 群馬県
飯田 登 君 三重県

**ダイナマイト刑事うちわ**
青名畑寿久 君 北海道
柴田伸一郎 君 兵庫県
上原政利 君 群馬県
及川梨奈 さん 東京都

加藤文章 君 兵庫県
渡部哲朗 君 群馬県
深野賢司 君 埼玉県
篠原健一郎 君 千葉県
太田英之 君 山形県
樋口憂輝 君 愛知県
紺屋直樹 君 北海道
岡 朋毅 君 東京都
菅原礼夏 君 埼玉県
笹山慎一郎 君 東京都
福井康仁 君 北海道

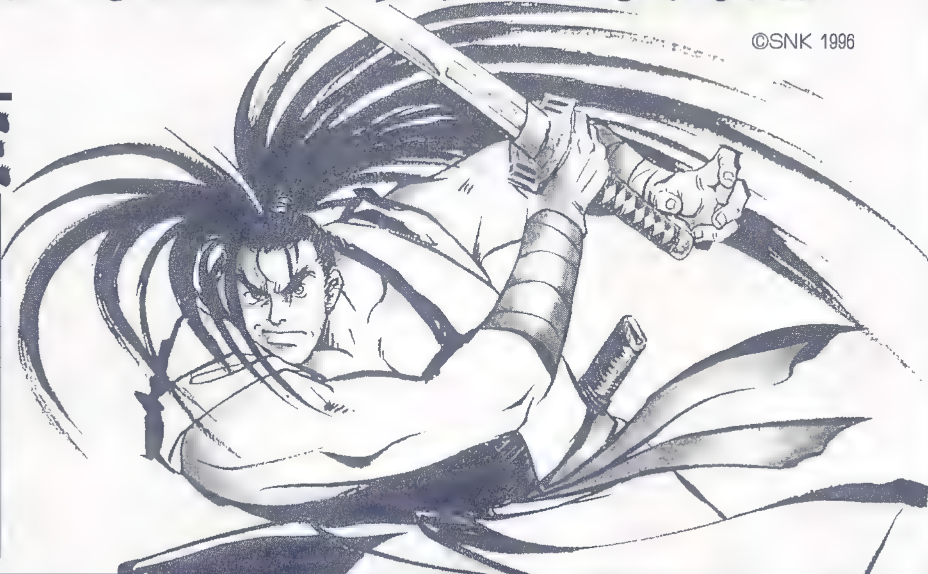
**闘神伝2ポスター**
本木 滋 君 岐阜県
加藤慎也 君 福岡県
吉岡徳康 君 愛知県
橋本 亮 君 群馬県
井上大輔 君 神奈川県
古山 卓 君 千葉県
小橋義秋 君 富山県
米田喜紀 君 和歌山県
掛川十三 君 東京都
鈴木美貴子 さん 栃木県

**サイキックフォース基板**
西野 裕 君 埼玉県

キャラ別に特性紹介! (SNK)

# サムライスピリッツ天草降臨

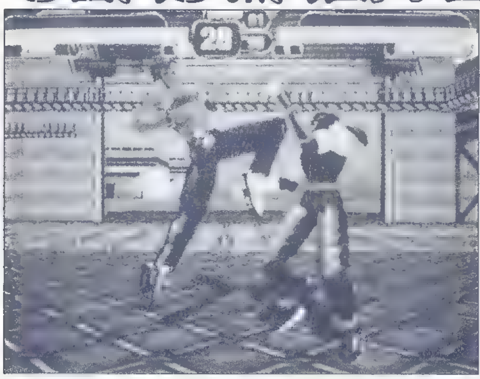






全技一挙公開 (テクモ)

# DEAD OR ALIVE



ゲーメスト次号(No.185)
特別定価530円(税込み)

## 11月15日(金)発売!!

# 次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

## バーチャ3海外TVイベント潜入!! キャサ夫とC・LANの英国奇譚



相棒キャラと役割分担

## X-MEN vs. STREET FIGHTER (カプコン)



### 大攻略

キャラ別対戦への道
**バーチャファイター3** (セガ)

発売前に覚えておこう!
**わくわく7** (サンソフト)

ステージ別攻略
**ウォーザード** (カプコン)

■攻略　蒼穹紅蓮隊（エイティング／ライジング）／パズルボブル3（タイトー）／ダンシングアイ（ナムコ）／ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）／プリクラ大作戦（アトラス）／ファイターズインパクト（タイトー）ほか



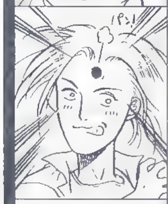

●ふらり諫言。封筒の封をするのに、セロハンテープやステープラーを使っているのを目にするが、これはよくない。糊でとめるようにしよう。またそのときに、特にファンシー封筒などでは、中の手紙に糊をつけてしまうことがあるので気を付けよう。
☆夜中に女性から間違い電話があった。彼と別れるのに連絡をするところだったそうで、なぜだかそのまま電話人生相談になってしまいました。もしや僕は藁だったのだろうか？（APAPA）




●最近、「ゲーム性」ということについて話す機会が増えてきた。人と「はなし合う」場をもうけるたびに、確実に考え豊かになっていくのが“楽しい”。
　話題はかわるが、新社屋のすぐそばに、安くてうまいスパゲティ屋を発見！おまけにコーヒー・紅茶までうまい。もうほんとに目の前って近さなので、ペペロンチーノ食い放題だ。
（KAL）



●KOF'96のムックとビデオでぴーぴーいってましたが、なんとか完了。この号が出る頃にはビデオもムックも出てるはずなんでそっちもヨロシク。さて、そんな忙しい中で楽しみといえばおフロ。CDラジカセをおフロ場の前まで運んでって好きな曲と入浴剤とともにお湯につかるのがとってもシアワセ。特に灯かりを消してダラII&ナイストやダラ外あたりが最高にシビれるので、1度試してみると吉かも。（KFC-燃え月太　ぴぐ）



●そろそろゲーメスト大賞。数だけなら今年ほどゲームをやった年もないが（とは言っても99%以上はエロゲーだ）それでも密度は濃かったと言える。とりあえず業務用では、マーヴル、D&D、ガレッガ、PF、で楽しんでました（注・3つ目はプレイはまるで×）。しかしやっぱり基本的に家庭用ユーザーな人なので、パネルでポン、ロマサガ3、95版ルナドン、痕、この辺がお気に入り。特にパネルでポンはゲーム史に残る名作だぞ。（Ace）



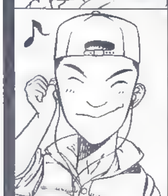
●最近体を動かせるので非常に調子がいい。ボウリングはもちろん、バスケットや草野球もやっている。とくに草野球チームはメストライターが7人もいる。全員少年野球は最低でも経験しているので基礎はバッチリ。でも、やっぱり野球は難しいね。はえ一球なんて打てねえよ。これからもドンドン活動していくので、試合したら誰かが編集後記に書くと思うよ。気になる人は見ておいてね。（がっちん）



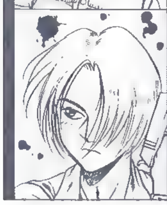
●ヤバイ、ヤバイっす。最近、若い女の子（特に女子高生）を見る時、太モモに目がいってしまうのであります。しかも長時間。つまり、いつの間にか無意識の内に「じーっ」って感じになっちゃっているのであります。しかも友達が言うには、「ダークな笑み」を浮かべているとのこと。「見ている」と気付いた時には既に遅く、そのまま視線を上げると「何見てんだよ！」てな感じでメンチを切られているのであります。オヤジなのです。（しじみ）



●前から非常に気になっていた「なんとか銀行の前においてある口がバッテンのうさぎの人形」の名前を知ることができました。「ミッフィーちゃん」と言う名前らしいのですがあの寝ボケた顔が妙に味を出していて毎日銀行の前を通るたびにかついで走って逃げようかと思っています。（半分本気）でもあんなの持って歩けるわけないよねー
（京城）



●このあいだ1年半ぶりぐらいに旅行にいきました。キャサ夫君に誘われ総勢13人の大人数でこりゃーもう楽しかったっす。沖縄には前にも行ったことがあったけど、海の中の魚を見るのには飽きがこないものだ。あまりにも海の中を見ていたので、背中だけ焼けてしまい次の日はもう悲鳴を上げまくりでした。旅行から帰ってきたら皮がむけはじめ、そのカスを見てきらり屋が「きたな〜い」。あいつは許せん!!（蒼穹にウハウハMVP）



●キャサ夫くんとC．LAN氏のイギリスみやげ（ミントチョコ）食べながら後記を書いてます。いいなぁイギリスー、私が2年前に行ったツアーは航空ショーを見る為のマニアックなやつだったので五式戦やスピットファイア等日本に居ない機体と逢えたけど、観光が殆どできずじまいでした。芝生に転がってスホーイを眺められたんだから贅沢言えないのですケドね。あれでミグ29が墜落しなかったらもっと良かったのになぁ。（INΣ-きらり屋）

OPINION

# 論　ゲームと偏見

石井ぜんじ

ゲーム関係で仕事をする前から、人それぞれ誰しも偏見から免れないということは気付いていた。その中で、自分が多かれ少なかれ関わっていることについては、できるだけそれぞれの偏見について減らしていきたいと思ってきたが、それは難しいことである。
　ゲーム関係で当初感じた偏見は、ゲームはくだらないものであり、そんなものをしている人はくだらない人という考えである。これは、近年こそ少なくなってきたが、10年前には普遍的に見られた考えである。
　近年は、こういう考えこそ少なくなってきたが、まだ存在する。ゲームを知らないTV関係の取材の時などに、感じることがある。しっかり取材してくれるスタッフも多くいる。しかし、1つのショーとして見せる場合、「君は名人だからずっと勝ってね。それは当たり前でしょ」みたいな態度を取る人もいる。
　そんな人達は、対戦で勝ち続けることがどれだけ大変で、どれだけの努力と工夫のうえに成り立っているかを理解していない。ハイスコアに関しても同様である。ゲームは楽しむものではあるが、まじめにやっている人も多いということをわかろうとしない。
　人がそれだけの熱意を持ってやっているものに対して、その気持をくんであげるのは、関わるものとして義務であると思う。
　また逆に、ゲーマーからの偏見も多く見られるところである。ゲーメストや、ライターや、私自身に対するいわれのない非難や中傷の例はいくらでもある。理解しようとする前に、言いたいことを言うからそうなってしまう。
　本来言うべきことではないことかもしれない。でも、あえてここで書くのは、やはりこのような偏見は少しでも減らしていかないと、すべてにおいてマイナスであると考えるからである。
　結局、すべての偏見の根っこは同じで、相手の立場を尊重して、考えてみないからそうなる。確かに言ってみないとわからないことも多いが、その場合は相手の意見を聞く用意を常にしている必要があるだろう。
　内容がゲームの論とはあんまり関係ないものになってしまったかもしれない。だが、自分がゲームに関わっている以上、ゲームというものを発展させていきたいと思う気持が強い。
　そのためには、できるだけ多くの、偏見にとらわれない、建設的な、熱意のある人達の後押しが欠かせないのである。ゲームのプレイヤーは、年々新しい世代が増えてくるわけだが、この私の考えはずっと一貫しているものである。

## 表紙の裏をとれ

いづな落しです。けっこう動きを出すんで構図とかポーズに気をつかいました。いいぐあいだと思いません？
　今回から新声社も新しいビルにうつりまして、いやあ…いい場所ですわ。ギャザって死ねって感じです。お金あんまないのに…ま、でも今回仕事がたてこんでいるんで、しばらくしたら…そう、みんくいるか氏単行本出たっすよ。
藤原ひさし

## ■もうひとこと

●だぁらっしゃあ！マウントだップ。11月15日（金）に「レイストーム」のビデオが出るだップ。プレイヤーはエゲレス帰りの「キャサ夫」とモチ肌の「KMT」の二人。超避けと超稼ぎは超健在。8ロックと16ロック、全一クラスのプレイが収録されてるだップよ。みんな買ってね。
（マウソト虎）


GAMEST　11月30日号

■平成8年11月30日発行　第11巻25号通巻184号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷




◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K-TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
野口　晶　二田祐樹　遊佐考之　鈴木規康　辻本圭介
入沢英明　山下浩志　吉田和真　花沢貴宏　松田史征
名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

# 「呑竜」破壊命令 峡谷ステージ攻略

# 蒼穹紅蓮隊

## そうきゅうぐれんたい


担当:VMT-RED

### 発覚!!ボムボーナス

とてつもないボーナスが発覚したぞ！ボムを使わずにどんどんためていくと7発までストックすることができる（表示はB×7）。

表示がB×7になった後もさらにボムアイテムを回収して行くと1個目が1000点、2個目が4000点、3個目が1万6000点、そして4個目からなんと65万点が入るのだ！これはデカイ。正確には65万5371点入っているので、スコアの一の位を見ればこのボーナスを何回取ったかが分かる。

このボムボーナスをできるだけ多く取るためには、ショットパワーを上げずに進むのが良い。ショットパワー0〜1段階で進むと、アイテムキャリアの出現数が多くなり、ボムがためやすくなるからだ。

1〜2面はショットパワーを0段階で進んでも前回、前々回の攻略が通じる。ただし、あまりにもアイテムキャリアの出現数が多いので、照準をとられてパターンが狂うことは多くなるだろう。これは仕方がない。

今回の3面のパターンもショットパワー0段階でも一応大丈夫だけど、苦しいようなら1段階だけ上げて進むと良いと思う。

### 4秒ルールについて

追尾レーザーのシステムについて重要なことが分かったのでお伝えしておこう。稼ぎプレイでは必要な知識だ。

倍率を意識して最大照準数にこだわってプレイしていれば多くの人が持つであろう疑問「一度照準した敵が画面外に消えた場合、どれくらいの間、追尾レーザーをヒットさせることが可能か？」にお答えしよう。

解答は次のとおり。

**「画面内外は関係なく、照準した敵がウェブから出て4秒後に照準が解除される。ただし、敵がウェブから出て4秒経っていても既に追尾レーザが発射されていれば照準は解除されない」**

思いっきり画面外に逃げて行った敵でも、ウェブから出て4秒以内に追尾レーザーを発射すればHITできる、ということだ。

### 敵機解説

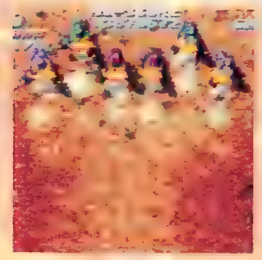
●軽戦闘機　緑 or 赤

1000点。要するにザコ。3機編隊の先頭（ミサイルタイプ）は赤いが、点は同じ。



●小型飛行戦車

1600点。下部が回転しているザコ。2WAYを撃って来るので実はかなり手強い。



●4足戦闘車両

2000点。ステージ後半の地上で登場。画面上から現れ、反転してプレイヤー機と並走、弾を連射して来る。こいつも手強い。



●兵員輸送車

2000点。ステージ後半の地上で登場。上部が開いて弾を連射してくるが、他の敵との混合攻撃はないのでそれほどやっかいではない。



●中型戦闘機　緑 or 黄

1万点。ステージ前半で3〜5機編隊で出現する中型機。緑色の弾丸タイプと黄色のミサイルタイプの2種いる。一機につき3ヵ所照準が付くが、パーツなどはないらしく、すべて本体ダメージになっているようだ。耐久力は低い。



●中型ホバー戦車

2万点。「呑竜」の直前を守る強敵。16発同時発射の全方位弾とホーミングミサイルでプレイヤーを苦しめる。



●赤い全翼機

4万点。2ヵ所ある砲台から4WAYを撃って来る。一機につき5ヵ所照準が付くが、パーツなどはないらしくすべて本体ダメージになっているようだ。



### 3面「峡谷ステージ」稼ぎパターン

●A区間

スタートしたらウェブをE-I-DOUにチェンジする。

左後方上空から軽戦闘機（以下〝軽戦〟）5機編隊が自機を追い越して行くので、とりあえず照準を付けておく。

すぐに右後方上空から同様に軽戦が来るので先頭の1機を照準して照準数6に。すかさず追尾レーザー発射。

残る4機の軽戦を照準したら、左後方上空からの軽戦2機を照準。照準数6で追尾レーザー発射。

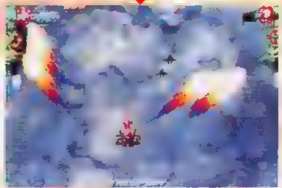
## A区間

この時点で左後方上空からの軽戦3機が残っているが、ここは倍率は気にせず早目に照準して撃ってしまおう。
ここでPINPOINTへウェブチェンジ。
この辺りで中型戦闘機（以下"中型機"）が後方低空から出現するが、まだ攻撃しないでおく。少し遅れて右後方上空からの軽戦5機編隊を先に照準して撃ってしまう。次の左後方上空からの軽戦5機を照準したら、中型機（左から2番目）にも照準し照準数6で撃つ。
ここは、編隊の5機を照準する前に中型機に2ヵ所以上照準が付いてしまう場合も多いと思う。こうなると照準が付けられなかった軽戦を逃しやすいので注意。ショットで適当に撃っても良いから逃がさないようにしよう。
最後の軽戦5機編隊が右後方上空から来るので、かならず編隊の先頭に照準を付けるように意識しつつ3〜4機照準する。だいたいこの時に右から2機目の中型機に勝手に2〜3ヵ所照準が付くので照準数は6になるだろう。すかさず追尾レーザーを撃ち、残った軽戦1〜2機をショットで撃ってしまおう。
最後に中型機が2機残っているので、それぞれに3ヵ所ずつ照準して照準数6にして撃ってしまおう。


右後方上空からの軽戦5機をまとめ撃ち。


左後方上空からの軽戦5機＋中型機で照準数6のまとめ撃ち。


最後の右後方上空からの軽戦5機＋中型機をまとめ撃ち。残った軽戦はショットで。

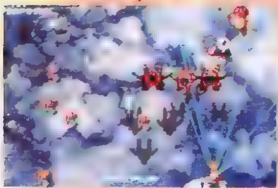

撃ち残した軽戦をまとめても良い。

●B区間
低空から軽戦の3機編隊が3回来る。まず最初の2編隊をまとめて照準数6で撃ってしまう。3回目の編隊が来るのとほぼ同時に赤い全翼機が出現するので、まず全翼機を3〜4ヵ所照準して撃ち、ダメージを与えておこう。3回目の編隊と赤い全翼機で照準数6にしてすべて4倍取れればバッチリ。
赤い全翼機を破壊したらすぐウェブを展開して右後方上空からの軽戦3機編隊を照準する。ほぼ同時に右上から小型飛行戦車（以下"飛行戦車"）が6機出るのでこのうち3機を照準して照準数6にして追尾レーザー発射する。残りの飛行戦車は素早くショット連射で撃ってしまおう。ここで左側に出現していた飛行戦車6機から2WAYを撃たれているので画面右端へいったん逃げる。左からの2WAYを見切ったら切り返して弾避けをしつつ左へ行く。この左へ切り返す時に左側の飛行戦車6機を照準して撃ってしまおう。
左側へ行ったら左後方上空から出て来た軽戦3機編隊が、画面上部でターンして低空に降りて逃げて行くところなので逃がさず照準する。すぐに右後方上空からも軽戦3機編隊が来るので照準して照準数6にして撃つ。
次に出て来る軽戦3機編隊を照準したら、すかさず自機を画面左端まで動かし、一番左の中型機に3ヵ所照準を付けて照準数6にして撃つ。
残った中型機4機も1機につき3ヵ所ずつ照準して2機ずつまとめて壊して4機すべて4倍にして撃とう。黄色のミサイルタイプからホーミングを撃たれるが、十分ひきつけながら動けば避けられるはず。

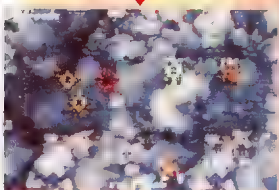
●C区間
直前の中型機5機編隊をすべて撃ち終えたら、ウェブを展開して右後方上空からの軽戦5機編隊に備える。
軽戦を照準したら左へ行き、赤い全翼機に一ヵ所照準を付け照準数6にして撃つ。
左へ動きながらウェブを展開して赤い全翼機に4〜5ヵ所照準して追尾レーザーを撃ち、ダメージを与えておく（この時点では壊さない）。4WA

## B区間

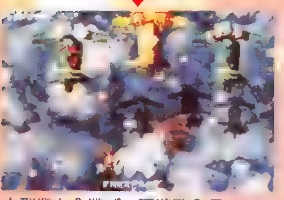

軽戦をからめて、全翼機を4倍に。

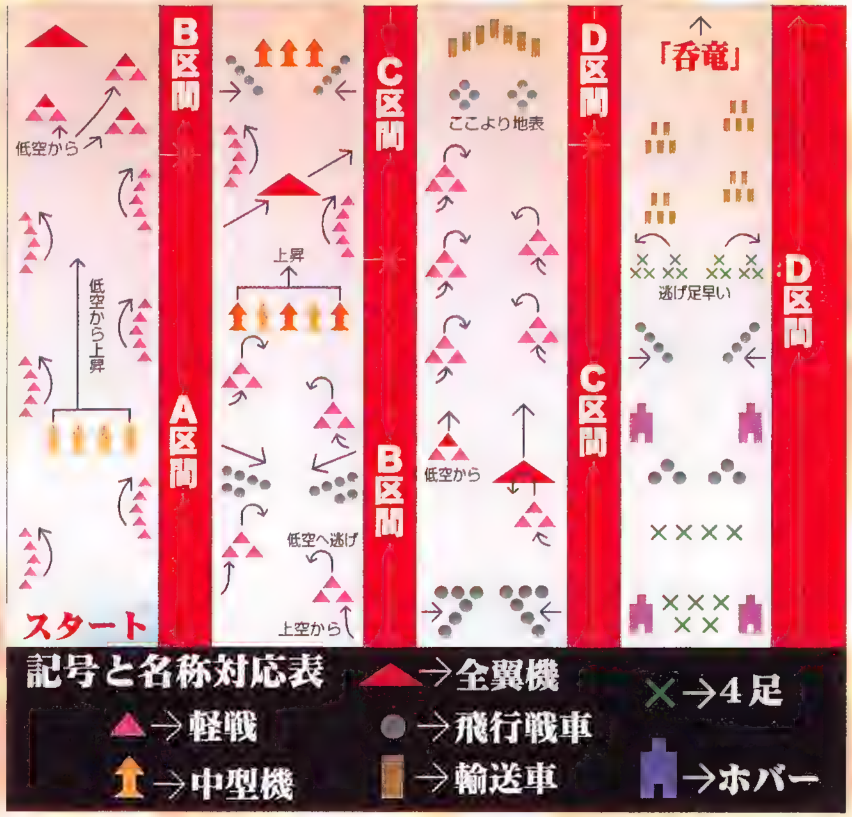

右後方上空からの軽減3機と飛行戦車で照準数6でまとめ撃ち。


2WAYを見切り、左へ切り返す。


左右の軽戦を合わせ照準数6に。


軽戦3機と中型機で照準数6に。


中型機を2機ずつ照準数6で。



Y弾には十分注意。

再びウェブを開いたら赤い全翼機に1ヵ所だけ照準を付ける(左の翼の部分)。あとは左後方上空からの軽編隊5機で照準数6にして撃つ。

赤い全翼機は右上へ逃げるので、追いかけて行って3～4ヵ所照準を付ける。付けたらすぐ下に逃げないと、横から来る飛行戦車に激突するので十分注意。下に逃げたら照準数6になるまで飛行戦車を照準して、照準数6で撃とう。

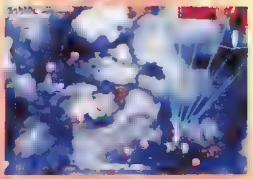
残った飛行戦車は素早くショットで撃ってしまおう。

飛行戦車をすべて撃ったらすぐウェブを展開しつつ左へ動き、低空から上がってくる中型機3機に照準を付ける。この時、右側と中央の2機に3ヵ所ずつ照準を付けないように。右から順に3ヵ所、1ヵ所、2ヵ所ずつ照準を付けるような感じで、3機まとめて4倍を取ろう。

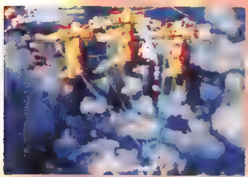
中型機3機を撃っても、まずホーミングミサイルは撃たれてしまっているので、引きつけながら少しずつ左へ逃げて行く。この時、左側から出現していた飛行戦車4台が目の前にいるので、ショットで撃ってしまおう。

ホーミングミサイルを避けきって、飛行戦車4台を撃ち終えると、さらに左側から6台の飛行戦車が来るので、ウエブを展開して6台照準して撃ってしまおう。同時に右側からも6台の飛行戦車が出ているので、下にまわり込んで6台まとめて照準して撃つ。

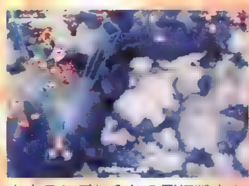
**C区間**

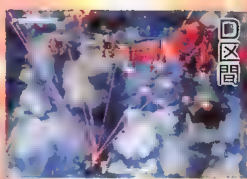

右上へ逃げる全翼機へ照準しておく。4秒ルールフル活用。


すぐ下に下がって飛行戦車を照準して撃つ。


飛行戦車の残りをショットで撃ち、中型機を照準。


ミサイルをよけつつ左からの飛行戦車をショットで撃つ。


左右それぞれ6台の飛行戦車をまとめ撃ち。



全翼機はこの軽戦3機とまとめる。

次は右後方上空から軽戦3機編隊が来るので照準する。

すぐに画面上から赤い全翼機が出てくるので、3ヵ所照準して照準数6にして撃つ。

次は赤い全翼機を2～3ヵ所照準して撃っておく。ダメージ調整のためだ。ウェブを展開して低空から軽戦3機が来るのを待って照準する。あとは赤い全翼機に照準を付けて照準数6にしてから撃つ(この時点で赤い全翼機が壊れる)。

この後は後方上空からの軽戦3機編隊が左、右、左、右、左と5回出るだけなので問題ないだろう。ウェブで6機ずつ2回撃ち、最後の3機は余りなので、アイテムキャリアが都合良く来た時だけ照準数4にして2倍を取れば良い。

## ●D区間

ついに地上部隊との戦闘に入る。

まず飛行戦車が8台来るので6台はウェブでまとめて素早く撃ってしまう。残り2台もウェブを使ったほうが確実に撃てる(少し安くなるけど)。

飛行戦車をすべて撃ったらウェブを展開して兵員輸送車(以下"輸送車")を待ち照準して撃つ。7台なので1台余るから、ショットで撃ってしまおう。

ちなみに、降下中に左右に見えている輸送車は撃たなくても全敵破壊として認められるぞ。

次はこのステージの最難関とも言える中型ホバー戦車(以下"ホバー")地帯だ。

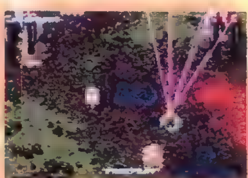
まず、ウェブを展開したまま画面左上へ行き、画面外でホバーを照準する。照準したらすぐ追尾レーザーを発射しながら右へ移動。すぐウェブを展開して右のホバーにも照準し、すかさず追尾レーザーを発射。これでホバーは2台ともあと一撃で壊せるようになっている。

すぐにウェブを展開しながら左へ戻り、ホバーとその周りにいる4足戦闘車両(以下"4足")を照準する。

ここで再び右へ切り返す時がけっこう怖い。ホバーが16方向弾とホーミングミサイルを撃ち始めてしまうからだ。


左のホバーに速攻で一発撃ち込み、すぐ右のホバーへ照準しに行く。


左のホバーと周りの4足を照準。


右へ切り返しホバーと周りの4足で照準数6でまとめ撃ち。


画面右端を上へ逃げる。

ウェブを展開しながら、16方向弾を見切りつつ、ホーミングミサイルも引きつけつつ右のホバー戦車と4足を照準して照準数6になったら撃つ。

これでホバーと4足の半数は破壊できているはずだが、画面上にはまだホーミングミサイルが残っているので、画面右端を上へ行ってホーミングミサイルをかわす。この時に撃ち残しや新たに出て来た4足が弾を撃って来るので油断せずしっかり避けきること。

ここを避けきったら画面下へ戻り、残っている4足を照準して撃ってしまおう。

次は飛行戦車6台が出るので、照準してさっさと撃ってしまおう。直後にホバーが来るぞ。この2回目のホバーは、2台共4倍を取ろうとすると非常に危険なので、今回は1台だけ4倍で取れるパターンを載せようと思う。これならかなり簡単なパターンにまとまる。

まず、直前の飛行戦車6台を撃ったらホバーの出現を待つ。ホバーが出たら画面下に下がって来る時にショット連射で一気に壊してしまおう。

ここのホバーが1回目に弾を撃って来るのは、いったん画面下まで下がって来たあと、少し上に動いてからなのでそれまでに壊せば良い。

ホバーをどちらか1台壊してしまえば楽勝。残りのホバー1台は、左右から来る飛行戦車といっしょに照準して4倍を取れる。16方向弾を2～3回撃たれるが、他の攻撃はないので問題ないだろう。


どちらか一台のホバーを速攻で壊してあれば楽になる。

この2回目のホバーの後、4足が12機同時に現れるのだが、6機づつすばやく照準して撃たないとすぐ逃げられてしまうので注意。余談だが、12機出現した後に少し遅れてもう2機出てくる4足がいるんだけど、着地に失敗して(?)勝手に爆発してしまうのだ(演出なのだろうか?)。


左右6機ずつに分けて、すばやく照準して撃つこと。

この後は輸送車の5台編隊が4回出るだけだ。

輸送車に対しては先手先手を取って弾を真下に向かって撃たせるように誘導する。こうしないと逆サイドへ切り返せなくなり、次の輸送車の編隊と合わせて照準して4倍を取る事ができなくなってしまう。


逆サイドへ切り返せるように輸送車の弾を撃たせる。

6台ずつセットで壊して4倍を取り(3セット)、余り2台はショットで撃てばOK。

# 最優先攻撃目標
# 大型戦術格闘攻撃機「呑竜」



**「峡谷ステージ」最優先攻撃目標識別名称**
**大型戦術格闘攻撃機「呑竜」（ドンリュウ）**

その巨体と特徴的な火炎放射機能内蔵の汎用腕等の武装から判断するに、以前中国軍で試作された超級浮遊戦車「竜鍔暫」（リュウガクザン）とほぼ同一の機体であると思われる。同機は敵要塞を地上正面から破壊する事を目的として開発された一種の攻城兵器としての意味あいが強かったが、その有用性には国内からも疑問の声が多く、僅か2機が試作とされたのみにとどまった。それがどのような経緯で「中小企業解放戦線」が所有するに至ったかは全くの不明であるが同団体の背後に見え隠れしている某企業国家と関係があるものと思われる。

## 「呑竜」武装解説

●汎用腕×2
各5万点。内蔵された火炎放射器で攻撃して来る。
できれば倍率をかけて破壊したい。火炎放射中しか攻撃を受け付けない。

●48㎜ガトリング砲×2
各5万点。黄色い弾を連射して来る手前の開閉砲台。開いた時しか照準できない。

●ミサイルポッド×1
3万点。中央のハッチが開くと露出してミサイルを撃って来る。この時しかこちらの攻撃も当たらない。

●64㎜2連砲台×2
各1万点。腕の付け根にある回転砲台。単発で狙撃して来るモードと、回転発砲で乱射して来るモードがある。

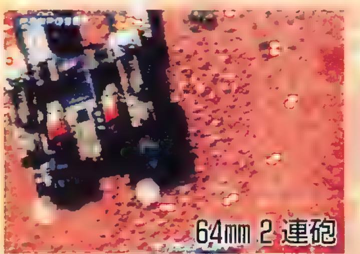
●56㎜砲×9
破壊不可能。第3段階になると発狂して手がつけられなくなる。このモードにさせずに倒すことが、対「呑竜」戦の重要なポイント。

※「呑竜」本体は10万点。
















第3段階になると鬼の乱射。




第1段階の①モード。撃ち込みチャンスだ。



視点が引いたらコレが来る。絶対覚えておこう。

## 攻撃パターン解説

●第1段階

①56㎜砲、64㎜2連砲台（単発狙撃）の攻撃。

②汎用腕による火炎放射＋ホーミングミサイルの攻撃。

この場合の火炎は放射直前に腕の動きが止まり狙ってこない。

③汎用腕を縮めたまま高速の火炎を6WAYで放射＋64㎜2連砲台（単発狙撃）の攻撃。

慣れないと非常に死にやすい攻撃。この攻撃が来る時は直前に視点が引く、ということを覚えておこう。

第1段階は①～③のランダム。汎用腕を両方とも破壊、または40秒経過で2段階へ。

●第2段階

④汎用腕による火炎放射攻撃。

これは②のモードと違い、放射中も自機を狙って腕を動かして来る点に注意。

⑤64㎜2連砲台（回転発砲）とホーミングミサイル連射攻撃。

これも非常に辛いモードの1つ。第1段階のうちに64㎜2連砲台を壊しておくのが望ましい。

⑥48㎜ガトリング砲×2による攻撃。

⑤のモードから急に切り換わって、目の前で撃たれたりすると非常に避けにくい。発射の前ぶれを見きわめる必要がある。

第2段階は④～⑥のランダム。48㎜ガトリング砲と64㎜2連砲台が全部破壊されると第3段階へ。

●第3段階

上半身をプレイヤーのほうへ向けながら56㎜砲を乱射して来る。汎用腕が残っている場合、火炎放射も併用。

とにかく終わっている。よけられなくはないのだが…。

第3段階に入って一定時間経過で自爆。逃げるのは登場から2分経過した場合。

## 対「呑竜」戦攻略

今回載せるのは、対「呑竜」戦の基本となるパターンだと考えてほしい。

今回のパターンでも各パーツに対する倍率は次のように狙うことが可能。

●汎用腕…3～4倍（4倍はアイテムキャリア使用）

●48㎜ガトリング砲…2倍（アイテムキャリア使用）

●64㎜2連砲台…3～4倍（4倍はアイテムキャリア使用）

●「呑竜」本体…2倍（アイテムキャリア使用）

各パーツに対するダメージ調整がうまくいって、アイテムキャリアもタイミング良く出てくれれば、これらのパーツに倍率をかけて壊すことが可能になる。しかし、厳密にダメージ調整するのは非常に難しいので、汎用腕と本体に倍率をかけられれば良しとしよう。

まずは第1段階の各モードへの対応を書いておこう。

①に対しては、こわがらずに「呑竜」の正面で弾よけしながらショットを撃ち込む。

このモードの時にどれだけ本体ダメージを与えられるかが後々重要になってくる。

②の時は腕を照準しダメージを与える。

③視点が引いたら必ずこの攻撃が来る。

別に某ゲームのブラックハートのようにワインダーして来るわけではないので、正面で待ち構えて中央のスキ間に入って、ここぞとばかりに腕×2、本体、64㎜2連砲台×2の5ヵ所を照準してダメージを与えよう。

64㎜2連砲台の弾はよく見ていれば避けられるはず。炎にはさまれて狭いけどあせらずに避けよう。

第1段階の各モードに対する対応はこんなところ。

腕の残り耐久力が少なくなって来たら、②や③の時に本体、64㎜2連砲台×2とあわせて（できればアイテムキャリアも）照準数5～6にして腕を壊す。この時に同時に64㎜2連砲台×2も壊れてくれれば理想的。

64㎜2連砲台は第2段階の⑤モードでの大活躍が恐ろしいので、第1段階のうちになるべくダメージを与えておくこと。



こんな感じで動いてホーミングミサイルをよけつつ、ウェブで攻撃。「呑竜」があんまり下に来たら、上を回ってしまうと良い。

ひき続き第2段階の各モードへの対応。

④は、第1段階で運が悪くて②や③のモードがあまり来なくて、腕を壊せないまま40秒経ってしまった…という場合のモードだ。

自機を狙って炎を振りまわして来るが画面上のほうへ追いつめられなければ大丈夫だ。

⑤は非常に危険。第2段階に入ってこのモードが来てしまう前に64㎜2連発砲台を壊すしかない。

ホーミングミサイルだけになったら、8字型に動いてミサイルをよけつつ、ウェブを使って本体とミサイルポッドを攻撃できる。または正面でショットでミサイルを撃ちながら本体へ撃ち込んでも良い。

ショットパワーをおさえて進んでいる場合はウェブを使ったほうが良いだろう。

⑥は不意うちをくらうのが怖い。ガトリング砲を撃つ直前に、フタ（？）が開いて火花が散るので常にこのモードに対して警戒していれば反応できるだろう（するしかない）。

距離さえ取れれば、十分見てよけられるレベルのはず。

64㎜2連砲台は早目に壊しておかなくてはいけないので、最後まで残るのはガトリング砲であることが多いだろう。

⑤のモードがあまり来なかった場合は、ミサイルポッドも残ってしまうがこれはしょうがない。

「呑竜」本体の残り耐久力が少なくなると、本体が点滅しだすので、こうなったらガトリング砲×2と本体、できればアイテムキャリアを待って照準数4にして本体を破壊したい。ガトリング砲もダメージ調整しておいて、本体を破壊する時に同時に壊せば文句なしだ。

しかし、気をつけなくてはいけないのが⑥のモードの時、下でショットを撃つやり方。

うっかりガトリング砲を壊してしまうと地獄の第3段階が始まってしまうぞ。よけられないことはないけどいいことは全くないので、第2段階で仕留めてしまおう。

2面クリア時550万として、全敵破壊、汎用腕を3倍、「呑竜」本体を2倍で取ったとして860万～870万は可能（ボムの65万を取っていなくても）。

あとはこれにボムボーナスの点が加わる。



## 決着寸前

# FIGHTERS' IMPACT



**前回できなかった4タイプの連続技を紹介しよう。ユキヲは必見だぞ!**

担当：ももやん

対戦のレベルも徐々にあがってきた、ファイターズインパクト。今回は、対戦のレベルをより上げるテクニックを紹介してみよう。

### 起き上がりを攻めろ!

前々号で説明した、起き上がりに関する記事は覚えているだろうか?覚えていない人は、今すぐ読み返すこと。持っていない不届き者は…バックナンバーを購入すること!では、前々号の「起き上がり攻防戦」を思い出しつつ、話を進めてみよう。

起き上がりに取れる行動は、基本的に5つある。レバー前後(相手方向かその反対方向)でヘッドスプリング、パンチボタンで中段攻撃、キックボタンで下段攻撃、Sボタンで何もしない、となる。「何もしない」はおいといて、ほかの4つの行動は、どれも攻撃になっており、当たればダウンしてしまう。

この攻撃豊富な起き上がりを攻めるのだが、どう攻めたらいいのか?基本的には2つ攻め方がある。1つは攻めとは言いにくいが…。

**●ガードを狙っていく**

無理に攻めるのではなく相手の起き上がり攻撃をガードし近づいていく。もちろん中段、下段の2択だが、ガードできれば投げが確実に入るので、狙ってみる価値はあるだろう。



前方ヘッドスプリングは出やすいが…、



ガードされると投げ確定。博打成功だ。

**●裏に回ってみる**

相手をダウンさせた直後にムーンサルト(ジャンプ+S)を使い、背後に回るような位置へ移動する。仰向けなら頭側へ、うつぶせなら足側に移動だ。



倒した直後にムーンサルトを使って…、



背後に着地。この状態で攻撃を出そうものなら…、



ハイ、この通り。後からコンボ確定ね。

この逆の位置へ移動により、相手の行動を制限することができる。(仰向けの場合)後方へヘッドスプリング以外の攻撃を出すと、必ず反対側に攻撃をしてしまうのだ。そうなれば、連続技の最大のチャンス一好きなコンボを決めてやろう。たとえ後方ヘッドスプリングを使ったとしても、ガードできれば投げが狙えるので、これまたチャンスだぞ。

うつぶせの場合、ヘッドスプリングがないので、ダウン側の行動選択はない。起き上がり攻撃=コンボ確定となってしまうのだ。しかし、うつぶせに倒せる攻撃が少ないので、狙えるキャラが限られてしまうが。

こうなってしまうと、起き上がる側の選択は「何もしない」しか残らなくなってしまう。無防備ではないので、起き上がるときはSボタンが安定かもね。

### 投げの強さは…!

今まで、投げについて深く追求してこなかったが、実はこのゲームでは、投げがかなり強いことが判明した。その強さの訳は、システム上にあった。

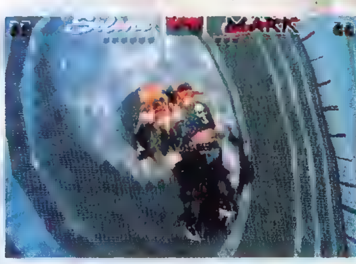
このゲームの投げは、相手がどんな状態であろうとも、近くにさえいれば、絶対に投げることが可能なのだ。技を出していようが、しゃがんでいようが、おかまいなしで投げが成立してしまう。

投げるほうの状態もあまり関係なく、技を出していたり、直接ガードをしていなければ、投げを入力することができるのだ。

これが判明して、巷のゲーセンで流行った戦法が「しゃがみガード状態で、S+Pボタン連打」である。投げのミスモーションがないため、相手が近づいただけで自動的に、なんのリスクもなく投げてしまうのだ。また、「投げ抜け」といったシステムも存在しないので、確実に投げることができる。



ガンバって連続技をやっているけど(ガード側はS+P連打状態)…、



上段攻撃が出た瞬間に、投げられてしまった。そりゃないよ〜トホホ。

この戦法を使ってくる相手には、下手に手出しはできない。連続技が外れようものなら、即座に投げられてしまうぞ。かと言って、絶対的な対処方法があるわけではないので、悩みどころである。

# プロレス

## 必殺投げを耐えてみな！



担当：ももやん

### 投げてなんぼの格闘ですから

　投げに関してはどのスタイルにも引けを取らない、プロレス。その投げの威力は凄まじく、ほかのどんなコンボよりも減る投げもある。対戦でも、連続技を狙いにいくよりも投げを重点的に狙っていく闘い方になるだろう。

　気になる打撃だが、思ったよりは弱くない。スピードはないが、どの技も破壊力があるし、1発でダウンする技が多いからだ（ダウン攻撃チャンスだからね）。

　そんなプロレスを流派としているのは、ホーネット、シレーヌ、マークの3人だ。

　ホーネットは、プロレスがメインスタイルだけあって、投げ技の多さと破壊力は抜群。特に、ホーネットスパイラルドライバーは、単発としては最大の威力を持つほどだ。しかし、どの技もスピードがないため、連続技は苦手。投げ一本で勝ち抜くしかないキャラだろう。

　シレーヌは技の出が速いために、連続技が作りやすい。闘い方も、連続技を中心に組み立てることが可能だ。しかし、投げ技に関しては「強力」と言えるほどではないので、手数で押していくしかないだろう。

　マークは、技の出が遅く、連続技がなかなか見つからないが、1発の破壊力は3人の中ではトップだ。だがしかし、それは打撃技に対してのお話。投げに関しては、やはりホーネットに劣ってしまうのだ。どう闘うべきなのか、ちょいと悩んでしまうキャラと言えるだろう。



これが決まれば、勝ったも同然。さらに、追い打ち可能だぞ。



動きの速いプロレスができるのは、シレーヌだけ。



技が遅い、マーク。使い方が難しいかも。

## プロレス代表連続技

●レバー前＋パンチ（➡＋P）・ワンツースラップ（PP）・ハイキック（K）・ローキック（⬇＋K）・ローストレート（⬇＋P）→ヘビーサイドキック（➡＋K）・エルボースマッシュ、レバーソバット（⬉＋P、K）

　シレーヌ専用の連続技。スタートがレバー前パンチ（正式名称不明）なので、実戦で使うには多少無理がある。だが簡単なので、何度か練習すれば使えるようになるため、いろいろと応用を考えてほしい。

●ヘビーサイドキック→ローストレート・ハイキック・ワンツースラップ→エルボースタブ（⬅➡P）→ロースピンキック・ツイスターキック（⬉＋K）

　これはホーネット、マーク専用連続技。シレーヌは、なぜか連続技にならないのだ。難しいが、決まれば5割近くを減らせるほどの威力。ホーネットなら、追い打ちが狙える可能性があるぞ。



まずは、このサイドキック。スタートがこれで平気か？



続いて、ローストレート。



ローストレートの後は、素早くハイキック…、



ワンツースラップとつなげよう。



ワンツーの後、エルボースタブが最大の難関だ！



倒れる途中を、ロースピンキックで拾って…



ツイスターキックで追い打ちだ。



ホーネットなら、ここまで連続になるぞ。

今に天下をとってやるぜ！

# 究極攻略乱世下克上!!

## 一撃必中

担当：ももやん



# 空手

### 打撃系最強コンビネーション

打撃のスペシャリスト、空手。空手にはテコンドーやマーシャルアーツのようなアクロバティックな技はなく、ちょいと地味。しかし、連続技、破壊力、押しの強さは他の流派と比べても引けを取らないだろう。

対戦での闘い方は、やはり打撃を中心とした攻めだ。2、3パターン連続技を作って攻め立てるだけで、それなりに闘えるぞ。



スピード、攻撃力とバランスの取れているベルンハルト。

空手を流派に持っているのは、ベルンハルト、士郎、シレーヌの3人。それぞれ似たようなタイプだが、キャラによって微妙に違いがある。

空手がメインスタイルであるベルンハルトは、やはり3人のなかでは使いやすい。技数が多いので、いろいろな組み合わせの連続技を作ることができるだろう。

ベルンハルトの劣る点としては、多少技の出が遅いことだ。だが、これはスピード型のシレーヌと比べた場合のみで、気になるほどではない。

シレーヌは、技の出が他のキャラより速いので、連続技は作りやすい。だが、やはりパワー不足が気になる。単発のダメージでは他の2キャラには勝てないのだ。技数もベルンハルトに比べると少ないが、必要な技はそろっているので、よしとしよう。

3人の中で、一番攻撃力が高いのが、士郎だ。攻撃力はあるのだが、技数が少ないのと技の出が遅いので、連続技を作るときに苦労するかもしれない。単発でのダメージを優先するなら、士郎がいいだろう。



スピードはあるが、ダメージが少ない、シレーヌ。



思ったより連続技ができない、士郎の空手。

## 空手代表連続技

●蹴り振り向き（K後すぐS）→逆水平打ち（P）→二段突き（PP）→中段突き（→+P）→しゃがみ正拳（↓+P）→天空突き（P+K）→陰陽蹴り（S+K）→飛燕蹴り（↓↖→K）→下段回し蹴り（↓+K）→関節蹴り（↓S+K）→水面蹴り（↖+K）→旋転浴びせ蹴り（←→K）

かなり限界に近い、空手の連続技。すべて決まれば15ヒットになるが、非常に難度が高い。特に難しいのが、天空突き・陰陽蹴り・飛燕蹴りのつなぎと、最後の浴びせ蹴り。タイミングがバラバラなので、ほかのコンボと同じ感覚ではできないぞ。何度も練習して、タイミングを覚えよう。最後の浴びせ蹴りは、遅めだぞ。

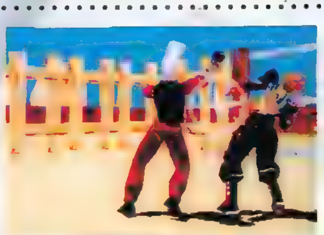
士郎は陰陽蹴りがないので、コンボを変える必要がある。しゃがみ正拳から、直接飛燕蹴りにつなげてしまおう。段数は減るが、これが安定コンボだ。



Kの後Sを押して振り向き、すぐにPを押す。



続けて、PP➡P⬇Pとつなげる。ここまでは簡単。



続けてP+K。この後のタイミングが重要だ。



S+Kを押すタイミングは、少し遅め。2発目を当てて



飛燕蹴りにつなげる。きちんと入力しよう。



落ちてく前に、⬇+Kで拾って…、



さらに⬇S+K! ⬉+Kで追い打ちした後…、



落ち着いて浴びせ蹴りを出そう。難度激高だぞ。

# 楽しく動かそう ユキヲ



担当：がっちん

## 奇妙な動きでいこう

ユキヲは他のキャラのように3種類の流派に分かれておらず、自らが編み出した自然流の拳法のみを使用することができる。

そのため、ユキヲをさまざまな流派で楽しむことはできないが、ユキヲならではというか、いかにもこいつっぽいみたいな怪しい動きで相手を翻弄していこう。

そして、ユキヲの魅力は非常に長いリーチが挙げられる。



彼もれっきとした人間である。でも怪しい。

これは他のキャラに比べても一目瞭然で、ムチのようにしなる手足が相手を襲うのだ。その数ある技の中でも超有効なのが十字突きだ。この技は攻撃発生までの時間も短くスキもない。

とくに、通常技にキャンセルをかけてこの技につなぐことができるので、一気に大ダメージを与えることができる。これは対戦でもCPU戦でも有効だ。

その他に有効な攻撃としては、あん馬蹴りが使いやすいだろう。この技は下段攻撃判定の2段蹴りで、ヒットすれば相手はダウンするし、追い打ちとして使用することができる。もちろん他の技からあん馬蹴りへつなぐことができればさらに有効だぞ。



この振り乱すような攻撃でもリーチの長さが魅力。

また、ユキヲを使うのであれば、ぜひ蟹足を使ってみてくれ。ブリッジ状態のまま前後に移動できるので使いこなしてみよう。戻るときは、Sボタンで後方戻り、Pボタンで前方戻りだ。

ただし、蟹足、下段蟹足、波返し以外の攻撃はできなくなるので注意しよう。



野性味あふれる攻撃が多種多彩だ。

## ユキヲ代表連続技

すべて決まれば体力の半分は奪うことができるので、成功率を上げて実戦導入をしていこう。その連続技とは…。

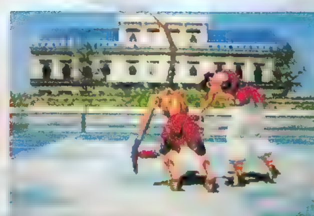
●螺旋崩し（➡S）→手甲打ち（P）→回し踵蹴り（K）→十字突き（⬇⬊➡P）→前屈蹴り（⬇K）→土竜斬り（⬇P）→二段大爪（⬊P）→串刺し蹴り（➡➡K）→椰子落とし（⬆P）

になる。

すべて決まれば全部で14ヒット。段数重視でいくなら最後の串刺し蹴り（➡➡K）を暴れ独楽（➡⬅⬇➡P）に変えればヒット数を1増やすことができる。

ただし、暴れ独楽は最後の1撃がヒットせず、相手に反撃されてしまうので実戦的ではない。

また、コツとしては十字突き（⬇⬊➡P）と串刺し蹴り（➡➡K）の技はキャンセルしてヒットさせること。そうしないとつながらないので注意したいが、早くキャンセルし過ぎると残像でヒットしないので、これも注意したい。



小ジャンプ攻撃のS⇩からスタート。2HITするぞ。



実戦ではこのPから始まるのを狙うといい。



そしてKへ。この技はヒットしたらキャンセルする。



すると十字突きが連続ヒットする。



そこから⇩Ⓚがさらにつながる。タイミング良くいこう。



次に⇩P。ここも目押しでしっかりとつなぎたい。



ここの⇧Ⓟは2段攻撃だがⓅは1回しか押さない。



これも2ヒットしたらキャンセルして⇨⇨Ⓚ。そして追い打ち。

# 輝け無法者



# ストリートファイト

担当：長崎幸行

## ケンカ上等なワタシを見て

96年度・荒くれ者ご用達の職業アンケートNo.1に選ばれたのはストリートファイターでした。ごめんウソ。

パワー溢れる無法者、それがストリートファイター。そこにあるのは流れるような華麗なコンボではなく、ズシリと重い一撃必殺の漢のコブシ。

そう、一発一発の強力無比な単発打撃技で勝負！これがストリートファイターの闘い。

とりあえず3人共通の中間距離必須技が↓・Pのストレート。それぞれ名称は変わるが、使い勝手は一緒だ。出るのが早い上に威力が高い。当たれば相手が転ぶのもナイス。

士郎とマークは相手を転ばせたら、起き上がりにトルネードパンチ、カリフォルニアストレートを重ねてみよう！でも頻用してバレるとあっけなく対処されるので、1ラウンドに1回ぐらいにしておくのが人情ってもんだ。

マークにはテネシータックルという特殊技があるが、これが盆と正月にしか決まらないようなレアな技。しかし！マーク使いを自称するならぜひとも使っていきたい。

士郎は3人の中でもパワーがやや劣るが、その分機動性に（ほんのちょっぴりだが）富む。スライディングがない代わりに（背後攻撃スラリは有り）ダブルスィープという2連足払いがあったり、パワースイングダブル(ホーネットにもある)といった連続技があったりと小技が利いているぞ。

ホーネットにはこれといった固有技がないので、ストリートファイトを満喫するならマークか士郎がオススメだ。



このストレートで奇襲すべし。



コレを決めてこそのマーク。追い打ちも忘れずに。





## 次号予告

おう、俺だよ。世界最強のホーネットだよ。今年は、秋刀魚が高いらしいな。いったい、どうなっちまってんだ？

次号は、ついに最終回の予定だ。まあ、一通り攻略はやっちまったからな。最終回の内容は…楽しみにしていてくれや。次号もサービス、サービスだぜ！（たぶん）

## ストリートファイト代表連続技

3人共通のスペシャルな連続技としてヘッドバット（投げ・←↓↙+PK）→ストレート各種（←→+P）、ダウン攻撃（↑+K）で、体力の半分を頂きだ！

ヘッドバットを当てた後、相手がよろめいている間にストレートをブチ込むのだ。マーク、ホーネットはこれを2セット入れるだけで勝てるぞ。

相手が気絶している際には確実に叩き込んでやろうネ♥

お次は士郎のみ決められる7ヒット技。

ダブルハンマーナックル(Sホールド+P)→ボトムキック(↓+K)→ハイキック(K)

・スイープキック（↘+K）

・ミドルストレート(→+P)

・ニーリフト（↓↘→+K）

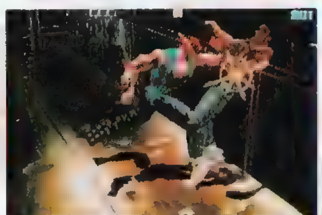
→ホースシュープレス（相手ダウン中に↓+P）

スリルを求めたい方は、最後のダウン攻撃をスイープキックにして、コンボゲージを真っ赤にしてみるのもいいだろう。

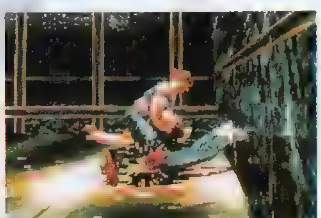
ちなみに、ホーネットは士郎のコンボからスイープキックを抜いたバージョンの6ヒットが決まるぞ。



ヘッドバットから…



ストレートを入れろ！



そしてダウン攻撃。



見れ!!こ[illegible]減りを!!

3人共通技として、しゃがみキックから…



立ちキック→(⇨P)へとつながるぞ。



士郎とホーネットはニーリフトにつなごう。

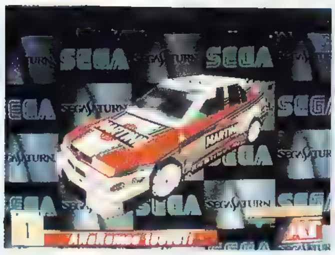


走るコツをマスターせよ!第1戦に挑戦編!

# SEGA Touring Car Championship



グリップ走行会のこのゲーム!アクセルベタ踏みダメ!ハンドル切りすぎダメ!にまず慣れなきゃ!






## FRのマシンと4WDのマシンの選び方

このゲームに登場するマシンには、2種類の駆動系がある。1つは後輪駆動、もう1つは4輪駆動だ。

後輪駆動は、メルセデツ・ベンツと、トヨタスープラの2台、4輪駆動は、オペルカリブラとアルファ・ロメオ155の2台だ。

この2タイプの違いだが、操作感、安定感からいえばやはり4WDのタイプがいい。

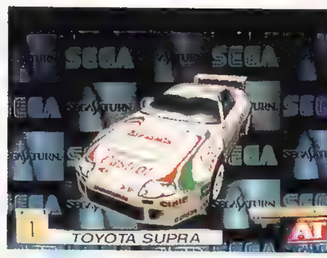
FRのタイプは、パワーがあるため、ちょっとしたことでバランスを崩しやすい。上級者はこっちでプレイするのがいいかも。

どちらのタイプで走っても有利、不利がないように調整はされているが、その特性をうまく使えば、今後いずれどちらかが速くなるかも。

まあそのあたりについては、数ヵ月過ぎてみないとわからないので、攻略が進み次第、その辺も考えていきたい。

コースに慣れることも重要だが、マシンに慣れるという課題もクリアしなければならないことを考えると、リカバリーをより多く要求するFRのほうがいいかも。FRを走らせることで、いろいろなテクニックを身体で覚えることができるという点がいい。

私の好みのあるけど、攻略はFRのベンツで進めることにします。よろしく!










ネームは7文字まで入る。対戦時は、マシンの上に表示される。

## 28名の方にプレゼント! すごいっス! 読者様プレゼント第2弾!

第2弾のプレゼントっスー今回はモービルのテレカ、Tシャツ、そしてカストロールの帽子ですーそれぞれが20名様、5名様、3名様ずつ当たります!今回も前回同様、感想文が応募条件になるぞ!

一応希望の商品があれば書いておいてほしい。多ければ抽選になるっス!

なお締め切りは**11月15日必着**でお願いします!

応募は次のところへ!

**〒101東京都千代田区神田神保町1−1−26**
**㈱新声社**
**ゲーメスト編集部**
**「セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ感想を書きました!」係**

今回も熱いハガキ、手紙を待っているよ〜ん!




テレホンカード 20名様



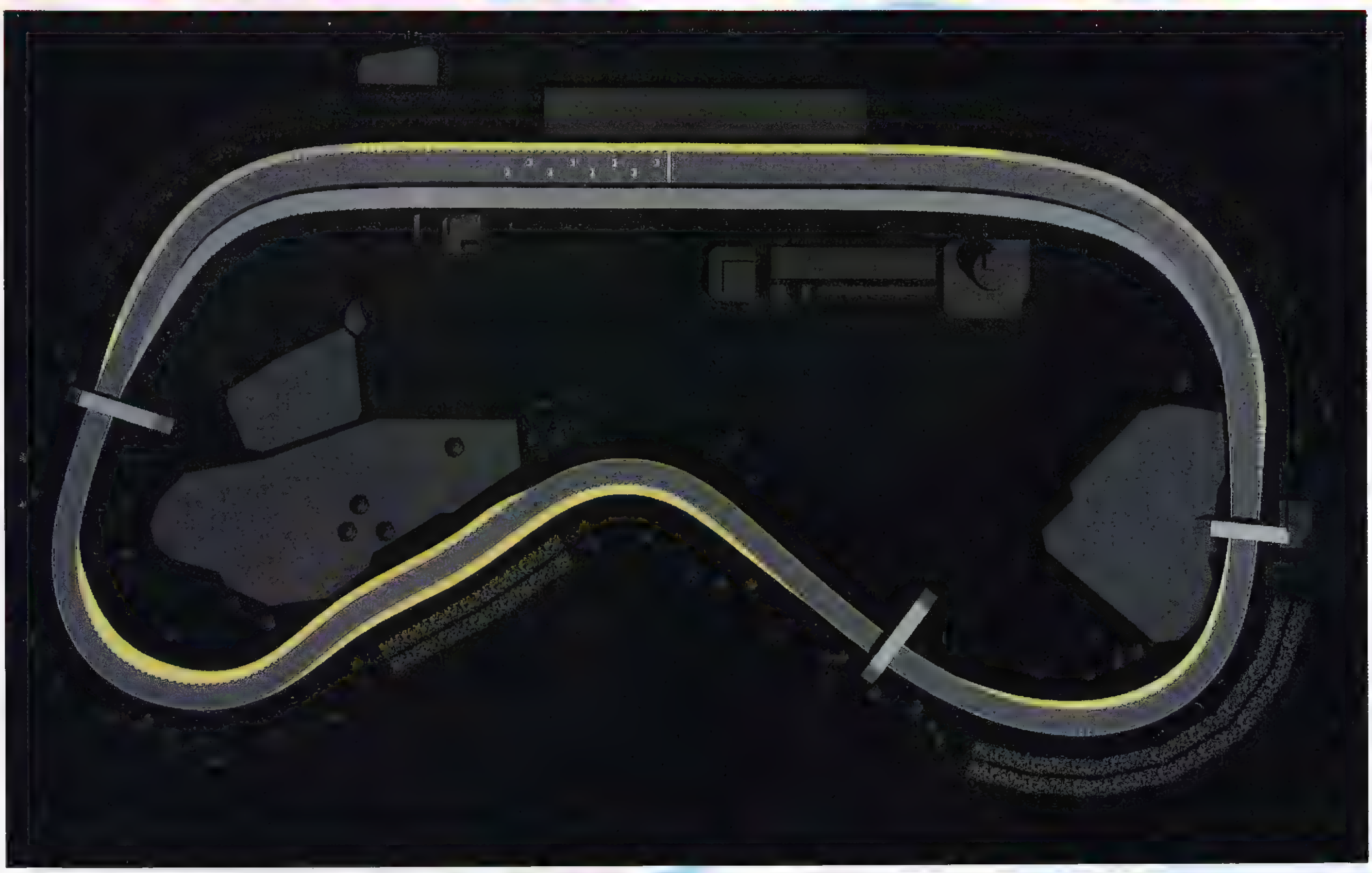

Tシャツ 5名様

**提供**
**モービル石油株式会社**




カストロールキャップ 3名様

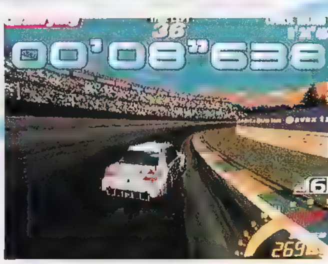
**提供**
**カストロール株式会社**



## まずは予選！
第1戦のコースを走るのだ！

このゲーム、コインを投入するとまずマシンを選ぶ。マシンはプレイヤーのお好みで選んでくれればいい。

ただ攻略はベンツを使うので、ひょっとしたら4WDと少し感覚が違うかも知れないのが心配だけど、まだそういったレベルで走るわけではないので、気にしません。



2コ目の右。アウトから少し強引に入り、立ち上がり重視で！

基本さえ守っていればどちらのマシンでも走れるでしょうからね（って無責任な−）。マシンが決まったらネームを入れ、予選へ。

予選は、自分1人のみがコースで走る形となる。

スタートはグリッドに停止しているところから。

シグナルグリーンでアクセル全開にしてスタートする。

1コ目のカーブは右。きつくはないが、全開ではかなり難しいカーブ。ハンドルを切りつつアクセルを少し緩めて入る。早めにインに入らないとジャンプして外へ出るぞ！



唯一の左カーブ。早めにインに切り込まないとふくらむ！

2コ目の右は、アウト＝イン＝インで抜ける。アクセルは全開のままでOKだが、急いで切り込むと大きくスピードが落ちるので注意。

右寄りを走りながらどんどん加速して次の左カーブへ。ここはアウト＝イン＝アウトで抜けていく。



ここは少しインを空けたほうが速く走れる。

少しうねったところを真っすぐ走り、しっかり加速をして次の右カーブへ。

ここも全開のままアウト＝イン＝アウトで抜ける。注意するのは、スライドしすぎてスピードが落ちるとき。このとき、急にグリップ力が回復してインに入っていってしまうので、ハンドルを切りすぎないようにする。



しっかりインを突いて、最終コーナーを曲がってゴールへ！

最後の右カーブをしっかりインを突いて抜ければ予選終了だ。25秒中盤を出して2列目スタートを狙いたい。

## BGMが選べるのだ!!

さて、予選が終わると本戦へと移るわけだが、その前にすることとある。それは本戦のバックで流すBGMの選択だ。

予選を終えるとパドックからマシンが出てくるシーンがあるが、このときの画面の右下に文字が出ているのがわかると思う。これがこれから流れるBGMのタイトルだ。

選べる曲は3曲。

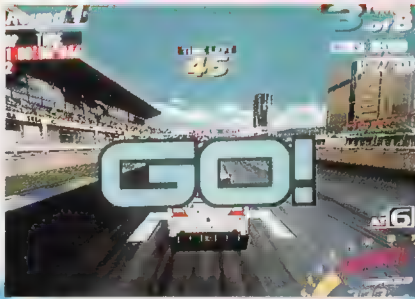
「avex trax」
「TRANCE」
「SEGA SOUND」

これらはコースごとに曲が変わっていく。なおシットレバーで選ぶが、BGMのないモードもあるので、エンジンサウンドを楽しみたい人はそれでプレイするといい。

## 慣れる？ 第1戦
### ハンドルの切り具合が重要になる！難しいぞ！

いよいよ本戦へ！

第１戦を走るわけだが、すでに予選で走っているので、それほど緊張感はもうないはず。でも本戦になるとライバルもいるので、そうそう自分のラインを走らせてはくれない。目前をウロチョロされるしね〜、ミスるんだよね〜まあその辺はプレイしていく中で慣れていきたい。




ローリングスタート！アクセルは全開のままでOKだ！

さてスタートだが、予選では止まっているところからだったが、本選に入るとローリングスタートとなる。

このおかげで特別なテクなしでスタートすることができる（これでかなり楽に？）。

スタートをしたら、予選同様にアウトからインへ入るラインで１コ目の右へ進入。



ただローリングスタートなため、スピードが高くなっていることを忘れずに。

アウトからインに入る途中で軽くアクセルを緩めるとよりインへ。これを利用し、インを突き、抜けていく。

１コ目の右の出口で注意して欲しいのは、出口で小ジャンプをしてしまい、よりふくらんでいってしまうこと。このふくらむのを予想してラインを作っていかないといつまでもコースアウトしてしまう。



右側の灰色の部分に入り込むくらいまでインに入ってよし！

あわててハンドルを切り込んでしまうとそれでスピードが落ちてしまうし、それを嫌って切らないでいるとふくらんでしまい、外側の壁にぶち当たってしまう。

これを抑えるために、カーブ進入時にしっかり減速を行い、ふくらむことを抑える。

もちろん早めの切り込みも重要だ。

アクセル全開でも抜けられるが、この場合、少し強引な切り込みが必要になる。

１コ目の右を抜けるとすぐ



あまり切らないのも問題。小ジャンプ後、こうなる！



１コ目の右。早めに切り込み、そしてアクセルを緩め、ハンドルを切りすぎないようにする。

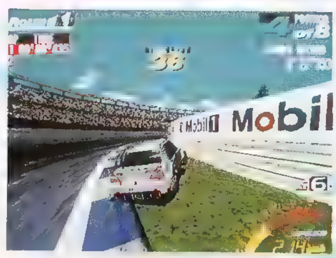
１コ目の右を抜けるとすぐきつい右。ここは全開のまま。

アウトから進入し、その先の短いストレートで少しでも加速をするためと、さらに先のカーブの進入も考えて、インへ抜けていく。そのため、ラインはアウト＝イン＝インという風になる。



アウト＝イン＝イン。少し強引に切り、インへ入る。だが決して切りすぎないこと。

ハンドルの切り具合いを見てみると、前半少しきつめに切りこみ、一気にインへ入る感じにし、グリップを失わないように気をつけつつインをキープし、できるだけ早くハンドルを戻し、直進するようにしたい。



切りすぎてスピードが落ちるとこんな風にインに入ってしまう。

いわゆるスローインファーストアウトというやつだね。

これやると速くなるよ！

このカーブで気をつけるのは、強めに切るという部分。本当に強めに切り込んでしまうとドーンとスピードが落ちてしまう。ここでいう強めというのは、この第１戦においての切り具合い。実際どのぐらい切るかというと、角度にして15度ぐらい（瞬間的にはもう少し切っているかも）。



縁石ギリギリ一乗るとすぐ振られるので要注意。

このぐらいの切り角で曲がれてしまうのだ。

あとはその切りすぎにより、思いきりインに入ってしまうこと。これを予期し、すぐハンドルを戻せるようになれればベストなのだが。





アウト＝イン＝インで曲がったあと、右側ギリギリを全開で走り、少し登ったところで左へ。

ここの左カーブは、アウト＝イン＝アウトで抜ける。しかしこの進入途中で、少し弾ねるところがある。これがクセモノ—これのせいでインに入りにくくなるので、この状況を予想した上の切り方、ラインを作っていく。



インに入るのが遅れると、こんな風にふくらんで事故る！

ラインは、先程書いたアウト＝イン＝アウトでいい。

問題は切り方。今のところ2つ考えられるので、その両方を書いておく。



早めに切り込んで、弾ね上がる前にインに入れるようにする。そして抜けたら真っすぐ走る。

1つは早めに少しずつ切り込んでいき、インに入りやすくする方法。もう1つは、少し粘ってからインに一気に入る方法だ。前者のほうが安全な走り方になる。

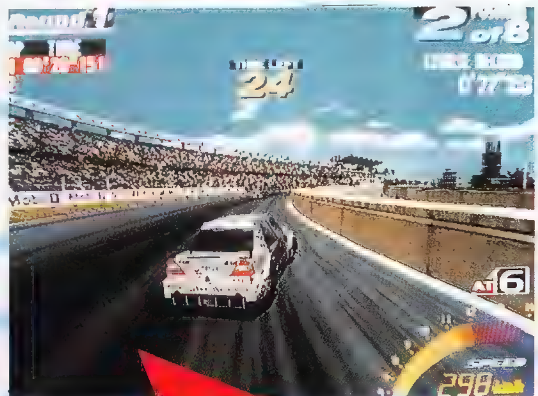


アウトからインへ。少しインを空け、高いスピードを維持して走る（ドライバーズ視点にて）。

これで左カーブを抜けたら少しうねったコースへ。

ここは次のカーブのアウトへ抜けるストレートラインを走り、加速をしていく。早く体勢が戻せれば速いぞ！





そして右カーブへ。ここもラインはアウト＝イン＝アウト。ハンドルの切りすぎに気をつけて抜けていく。だがあまり気にするとふくらんでしまうことが多い。

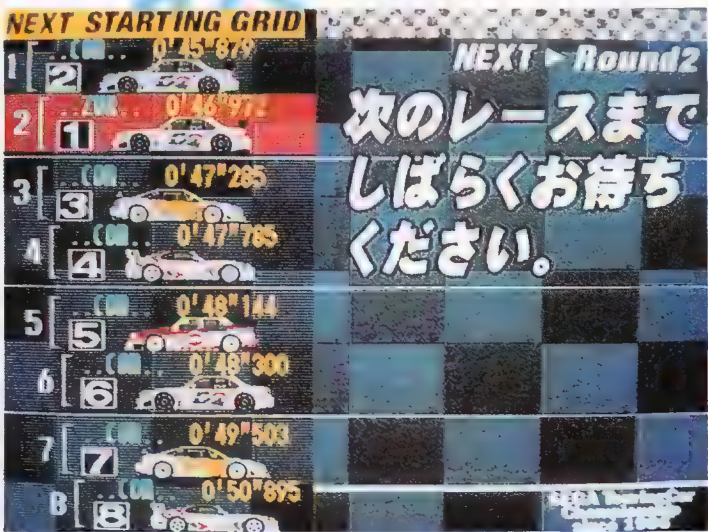
あとインを突きすぎてもまずい。インに入ろうとしてつい切りすぎてしまいスピードが落ちてしまうため。ここは少しインを空けてでもスピードを取ったほうが安全といえる。さらに速い！

残るは最後のカーブ。ここもアウト＝イン＝アウトだ。早めにハンドルを戻したい。



インに逃げるところがないので怖い。抜けたらすぐ直進だ！

そして2周目へ。第1戦を48秒以内で走り、4位以上で次の第2戦へ進みたい！




1位は45秒台。あと少しなのだが、これがまた大変なのよね！

いよいよゲーセンに出回っているころだろう

# プリクラ プリンセスクララ 大作戦



待たせてごめんね。いよいよゲームが発売され、ゲーセンで見かけた人もいるかと思う。今回は、1、2面のおさらいと、3面の攻略。面クリアのデモでパスワードが聞けるので、飛ばさないようにしようね。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡



## 前回までのおさらい

みなさん、もうゲームセンターでプレイしてみただろうか？ゲームの発売がちょこっとだけ遅れてしまったので、ここからが本当の攻略となるぞ。

なので、ここで、前回までで攻略した、1～2面の攻略を、カルく思い出してみよう。1～2面のポイントは少ないので、簡単に説明していこう。

### ポイント1 ショットとボムと動物とジュエルの関係

もうわかっていると思うが、敵キャラクターは、プレイヤーのショットで倒すと動物に変化して、アタック攻撃で倒すとジュエルに変化する。

一番簡単なのは、ショットボタン押しっぱなしの"固定ショット"で進んでいく方法だが、この方法だと、動物は取れるが、ジュエルを集めることができない。

ジュエルを集められないと、結果的に、ピュアエッグ（オプション）の変身が、動物のほうの変身しかできないので、結果的に良くない。

なので、1～3面までは、なるべく敵をアタック攻撃で倒して、ジュエルを回収していくようにしていこう。

前回の記事で、ピュアエッグの変身のしかたについては表にしてあるので、それを参考にしながらピュアエッグをどのように変身させるか考えていこう。

本攻略では、1～3面までは、すべてジュエルを回収していき、ジュエルのピュアエッグを作っていくのが目標。最終的には、3面までにレベルを3つ上げて、4面で最終形態のリッチを作り出すのが目的である。

それを実行するためにも、1～3面では、対ボス戦以外はアタック攻撃中心で進んでいこう。



なるだけアタックでジュエルを稼いでいくようにしよう。

### 1面のポイント

1面のポイントは、全部で3カ所あって、その3つのポイントで、なるべく多くのジュエルを取りたい。

1つめのポイントは、始まってすぐの、ザコ編隊が4匹1セットでくるところ。

ここでは、ザコ編隊のほうに急いで歩いていって、先頭のヤツを叩いてやると、いい具合に連鎖する。すばやく連鎖していくのを追いかけるように歩くのがポイントだ。

ここは、うまくつながれば、7万点ジュエルまで出るのでいきなりうれしい場所。



成功すれば、こんなカンジ。

2つめのポイントは、砲台がたくさん出てくるところ。

ここは、一番手前の砲台を、斜め右上に向けて叩くと連鎖する。

ここも素早くやらないと、砲台が歩いていってしまうので注意が必要だ。

うまくいくと、4万点のジュエル×2個まで出てくるのでオイシイ。ほかのジュエルも2個ずつ出るからさらにうれしい。



ここはこうやって連鎖を追いかけよう。



この砲台地帯も、こんなカンジだ。

3つめのポイントは、変身アイテムを取ったあと。

ここは変身したあと、画面の中央に自機を合わせてから歩いていき、出てくるザコ4機編隊を、出現とほぼ同時にショットで倒すのがポイントだ。

難しいが、うまくいくと最後の直線から、ボス前地点まで連鎖がつながるぞ。ここは大成功で、10万点のジュエルを3つまで確認したぞ。

ここもまた、急いで歩かないとザコが先に出てきてしまって失敗しやすいので、慣れるまではキツイだろう。

**●ボス**

ボスは、画面上の小さい子グモをすべて倒す。右端のクモから順番に、5匹の子グモをすべて倒せばイイだけ。難しいことはないだろう。

## 2面のポイント

2面は、砲台が多いので、遠くにいる敵に対してはショットも使っていこう。

特に、カタいレーザーを撃つザコや、ロボットのような赤いヤツなどは、ショット攻撃で早めに倒していかないとキビシイぞ。

アタックできる場所は、基本的に緑色のザコがいる場所で、真ん中のヤツを叩いてやろう。



前回紹介したココは実は狙い目だったのだ。7万まで出たぞ。

さらに、この面では、ハチのようなザコが特定の場所に出てくるので、そいつらも連鎖に巻き込めれば上出来だろう。

肝心なポイントは、ステージ中盤の、緑色のザコが10匹ぐらい並んでいる地点。

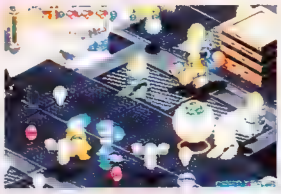
ここは、これまた素早く歩いていって、先頭のヤツを真っ直ぐに叩いてやろう。素早く歩いていくのと、真ん中のヤツを真っ直ぐに叩くのがポイントだ。

うまくいくと、ボウリングのピンのごとく連鎖して、最後にハチのザコが出てきて巻き込まれて大連鎖になるぞ。

成功した例では、7000点のジュエルが4つまで出た。是非とも狙おう。



すばやく歩いて、真ん中を叩く。



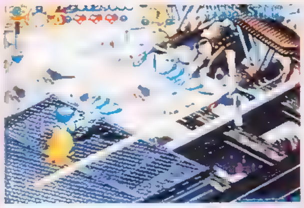
連鎖して、こんなカンジ。

ボスは、オプションがピッグアイになっていれば、速攻で倒すことができる。

ショットを前方に固定して、ボスの動きに合わせて撃ちまくる。ホーミングが来たら一旦さがって撃つこと。

あとは、ボスがさがった後の特攻と、レーザーに気を付けていれば、問題ないハズ。

ボスの動きは完全パターンなので、覚えてしまうのが一番早いと思う。



固定ショットでガンガン撃ち込もう。

これで、2面クリアで、オプションがタイニーデビルになればOKだ。



**●目標ピュアエッグ レベル3「リッチ」**
**ノルマ 25個**

さて、この面に来た時点で、ピュアエッグはタイニーデビルになっているだろうか？ なっていなくてもクリアはできるが、今後のことを考えて、タイニーデビルにできるようになっておこう。

この面は、ジュエルを25個も溜めなければいけないので、多少練習しなきゃならない。なおかつ、ボス戦に時間がかかるので、このステージはなるべく駆け足で進んでいかなければならないのだ。

なので、急いで進むところは急いで、ジュエルを狙うところは狙う、というようにパターン化していかないといけないのだ。

覚えるところをキチンと覚えて、スムーズに行こう。

## ポイント1 始まってすぐのところ

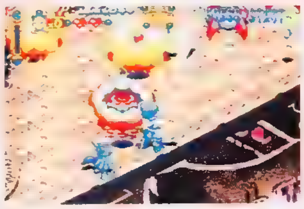
面が始まると、ヘビが3匹いて、穴から出てきて弾を吐いてくる。

ここは、通路の右側にいるヘビの前に立ち、アタック攻撃でコイツをやっつけよう。

このとき、あとから出てくる走ってくるザコ（オレンジ色）を、アタックに巻き込むようにするとイイぞ。



ここは、この角度でザコを巻き込む。



すると、これがヘビにつながっていく。

ここはうまく巻き込むのに成功すると、そのヘビから、走ってくるザコ、ピンク色の回ってくるザコ×3とドンドンつながっていき、最終的には最初の直線の一番最後にいるヘビまでつながるぞ！

これは決まるととてもオイシイので、是非とも狙ったほうがいいだろう。ただし、とっても難しいから、慣れよう。初めに叩くときのタイミングがすべてだ。ザコが歩いてくる所をタイミング良く叩こう。



さらに成功すると、ピンクの回転ザコにつながり…、

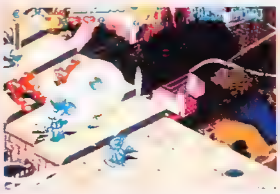


最後はこの突き当たりのヘビまでつながる！

## ポイント2 最初の曲がり角

でもって、最初の曲がり角に来ると、通路の左のほうから、赤いザコ（飛び跳ねるヤツ）が出てくる。

コイツらはピョンピョン跳ねているので、そこをタイミング良く叩くと連鎖する。



ジャンプするタイミングで逃がさないように注意。

コツとしては、奴らの先頭のザコが跳んできて、弾を吐いてから、次にまたジャンプしようとしたところを、ギリギリ引きつけてからアタックで叩くと、うまく次の2匹につながってくれるぞ。

ここは成功してもジュエルはちょっとしか出ないが、この面は一つでも多くジュエルが欲しいので、ここも狙っていくことをお薦めするぞ。

## ポイント3 さらに曲がるところ

さて、赤いザコを倒して通路を曲がると、ヘビが3匹並んでて、さらに曲がる場所に来る。

ここも、一応連鎖を狙ってみよう。

まず、ヘビが3匹いるのを確認したら、一番手前の1匹が弾を撃つのを待つ。

そして、手前のヤツが弾を撃ったのを確認したら、ヤツが引っ込むところを、逃がさないようにアタック攻撃3発で叩いて殺そう。



こういうこまめな稼ぎも重要。

ここもちょっとした連鎖だが、ジュエルを溜めるには必要だろう。

あとからくる走ってくるザコなども、できれば2匹でもいいから、常に連鎖するようにアタックで殺していこう。

## ポイント4 最後の狭い通路のところ

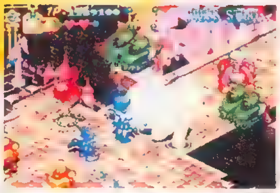
さて、この通路の最後のほうにヘビが3匹いて、通路を塞いでいる場所がある。

この場所は、実はこの面最大の連鎖ポイントで、ここでうまくいくと、なんと7万点ジュエル×3、4万×3、2万×3、プラスαで、めちゃめちゃオイシイ場所なのだ。

ここはまず、その3匹いるヘビを確認したら、すぐさま近づいていってヘビの真ん中のヤツを真っ直ぐ叩く。

このときに、ピンク色のクルクル回ってくるザコが来るのだが、コイツがうまく連鎖に巻き込まれてくれれば成功だ。ここから大連鎖が始まるぞ。

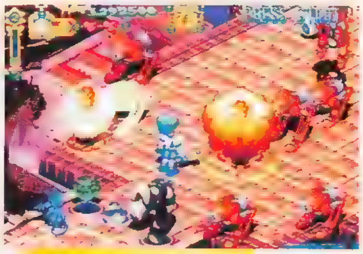
連鎖が始まったら、例によって、連鎖していくところを歩いて追いかけていこう。ピンク色のザコが3匹つながって、そこから今度は赤い跳ねるザコにつながっていって…



3匹並んでいるヘビの真ん中を叩く。



すると、回転ザコ×3匹がキレイにつながっていく。



まだまだつながる。追いかけろ!



最後にはここまでつながる!これはイイね。

最後は通路の最後に並んでいるヘビ×2匹までつながっていく。

これで4万点ジュエル×3個はキミのモノ! 今すぐ挑戦しよう。

多少パターンどおりにいかなくても、4万×3のかわりに10万点ジュエルが出たりするので、これはこれでまたオイシイ。

ただし、ここは連鎖を狙っていくと、多少敵の攻撃をくらってしまう危険性があるので、その辺には十分に注意。ちょっと無茶をしてでも、ここは狙っていきたいポイントだぞ。

## ポイント5 お城の中に入ってから

城の中に入ってからは、ちょっと時間がないので、急いでボスの所まで行くようにしよう。

なので、ジュエルを狙うポイントは少ないが、一応始まってすぐに、ザコ4匹の編隊が、通路の左右に1編隊ずつ出てくるので、コイツらを使って連鎖してみよう。

頭のヤツを叩くと、2匹めまでつながって、隣にいる緑のザコにつながる。

これで、ジュエル2～3個くらいずつこまめに稼いでいくのがポイントか?

あとは、ショットを固定ショットにして、画面の右端のラインをズンズン進んで行けば、比較的楽にボスの所までいけるぞ。

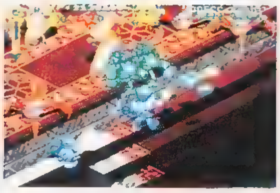
このときの注意としては、画面の右端を進んでいく場合、ほかの真ん中あたりにいる敵は無視して進んでいくのだが、このとき、右端に来る敵は、赤いクモのようなザコがライバルだ。

このクモのような敵は、自機が近づくと反応して、ラインを合わせてきてレーザーを撃ってくるので、このクモが見えたら、クモに近づくときはクモを反応させて、レーザを撃たせて自機を左右に逃げるようにしていこう。

こうすれば、かなり楽にこの通路の最後まで進めるはずだ。



ここのザコ編隊も一応アタックで倒す。



画面の右端をズンズン進もう。



クモが出たら、反応させてレーザーを左右にかわそう。

行き止まりまで行ったら、あとは敵を後ろからアタックで叩いてジュエルを稼ぐだけだ。

でもって、デッカイ茶色の中型ザコ×2匹を倒したら、ボスのいるステージに入ることができるぞ。

## 3面ボス「JUDGMENT」

さあ、3面ボスだ。

このボスは、最初にもちょっと言ったが、割と倒すのに時間のかかるボスなので、なるべくなら早めにボスまで来て、時間に余裕を持って戦いたいところだ。

大体時間的には、50秒くらいあれば余裕を持って戦える。40秒以下だと、だいぶ急いで戦わないと厳しくなるぞ。

さて、このボスは、倒すまでに2段階のモードがあるの



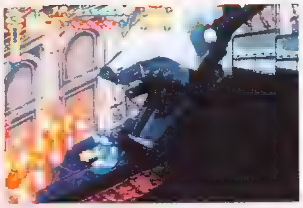
突き当たったら、下から来る中型のヤツを倒せば進める。

だが、ボスの動きはほとんどパターンなのでそのパターンを覚えて、固定ショットで効果的にダメージを与えていきたい。

## 第一段階

1・初めにヤツは、ファイヤーブレスを画面右端から左端に出してくる。

これは、写真のようにボスと一緒に動きながらショットを当てていき、端に追い詰められたら、右下に向かってボタン同時押しの前転で抜けよう。

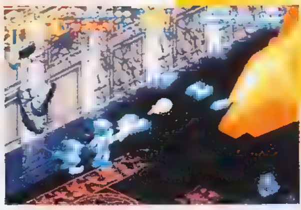

ファイヤーブレスは、追い詰められたら前転。

2・次にヤツは、一度画面の奥にさがった後、自機に向かって突進してくる。

このときは、自機は画面の手前に歩いて逃げつつショットを当てていこう。

3・ここでヤツは、画面の左の壁に向かって体当たりする。

この体当たりは、画面の上からガレキを降らせてくるので注意が必要だ。このとき自機は、ボスに対してショットを撃ち込みつつも、上から降ってくる破片を避けなければならない。


撃ち込みながら、降ってくる破片をかわす。

よほど怖かったら、画面の後ろにさがってしまえば、一応安全にかわせる。しかし、そのぶんボスに撃ち込めないので、倒すのが遅くなってしまう。

4・次にボスは、自機のほうに寄ってきて、ブリザードブレスを出す。

このときはショットをナナメに向けて、ボスの正面にいないようにしながら撃ち込んでやろう。

5・再びボスは自機のほうに体当たり。さきほどと同じように対応する。

6・再びファイヤーブレス。これまた同じように対処。

7・ボスは壁に体当たり。降ってくる破片に注意。

と、ここまでで、ちゃんとボスに撃ち込んでいれば、こらへんでボスの第一段階を終わらせることができるはずだ。

ボスの動きを覚えてしまえば問題なくできるハズ。


2回目の壁体当たりのところで、だいたい第一段階終了する。

## 第二段階

ここからボスは第二段階に入り、攻撃パターンが若干変化する。

基本的には先ほどまでの段階と同じなのだが、ファイヤーブレスが2パターンあって、一つは第一段階と同じモノ。

もうひとつは、画面の真ん中でボスが止まって、そこで首を左右に振りながら炎を吐いてくるモノだ。

あと、コイツは2段階目が始まってすぐに、目からレーザーを出してくる。

さらに、この2段階目では、ボスの攻撃が一定ではないので、いきなり攻撃が来てくらうことがあるから注意したい。

なので、この2段階目は、基本的に画面の後ろのほうに逃げてしまって、写真の場所にて、オプションのタイニーデビルの攻撃のみを当てていく方法で行くのが安全だ。

ただし、この場所も完全に安全ではないので、ボスが目からレーザーを出してきた時と、ボスが壁に体当たりした時降ってくる破片の2つには十分注意だ。


2段階目は、この場所までさがって[illegible]てば楽だ。


レーザーと壁の破片は、良く見て避けること。

さらに、この場所で安全に戦う場合、時間が約20秒（画面のタイマーで）以上欲しい。

途中で時間が足りなくなってきたら、ボスが壁に体当たりしているときに撃ち込みにいったり、ボムを使ったりして勝負しよう。

また、あらかじめ2段階目に突入するときに、既に時間が20秒以下で、時間が明らかに足りない場合は、ボスが2段階目になってすぐに勝負を挑む。

ボスが2段階目になったら、1回引っ込んでから、顔を変えて戻ってくる。

このときに、ボスがしばらく画面の真ん中でキョロキョロしているので、このときを狙ってボムを使ってやろう。

これはジャストミートすれば、ボム1発でも十分なダメージを与えられる。

うまくボムを2発当ててやれば、このボム2発でボスにトドメを刺すことも可能！時間がない場合には、非常に心強いパターン。非常用に覚えておきたい。

慣れてくれば、このボスに来るまでに50秒近く残せるので、そうなればもう余裕を持って戦って楽勝。

この面はボスに行くまでの過程が重要な面だね


時間がないときは、ボスが出てきたこのときにボスを当ててやろう。

## クリアしてリッチになっていれば合格だ

さて、ジュエルは25個溜まっただろうか？溜まっていないと次の面でキツイばかりか、次の面でまたジュエルを25個溜めないといけないので、キツさが全然違ってくるぞ。

なので、この面で是非ともジュエルを25個以上取れるように練習しよう。それがクリアの条件だぞ。

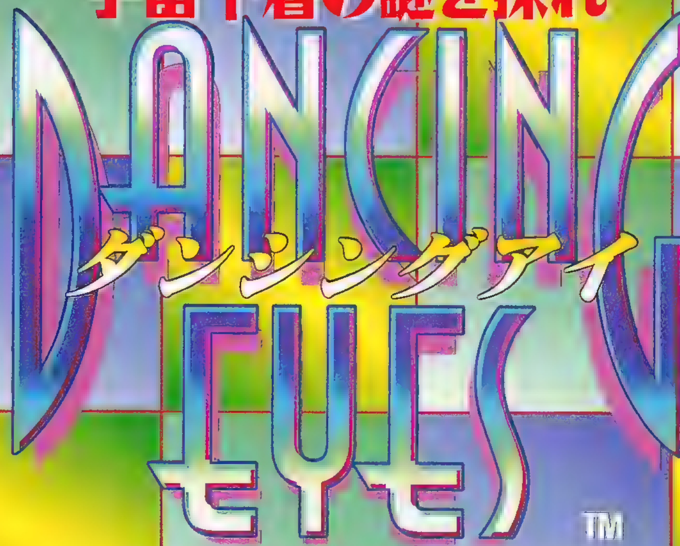
次回は4面。4面でジュエルを溜めるのも辛いので、3面まで完璧にジュエルを集めてこられるようになるまで練習を積んでおこう。

ではまた次回。



3面クリアでピュアエッグがリッチになっていれば合格！

# 宇宙下着の謎を探れ




**チョー笑えるこのゲーム。マジメに遊ぶと結構キビシー。でもこれを読めば、バッチリOKよ。オーホッホッホ！**

担当：さるぜん（石井ぜんじ）



ナムコから発売されたダンシングアイは、ポリゴン脱がせゲーという斬新な見た目と、実に奥深い伝統のゲーム性が混在した、一流のゲームである！

ただの脱がせゲーだと思ってバカにしてはいけない。少しやりこんでいけば、実に面白いことがわかるはずだ。

だが、このゲームはコツを理解していないと、難しすぎて楽しめない人もいるだろう。だが、コツさえわかれば1コインクリアも可能。どうしても難しいと思う人は、お店の人に3匹設定にしてもらうのがお薦めである。

攻略は、ごくまじめに行っていくつもりだが、面のほうはセクシーなだけでなく、ハッキリ言ってキレてるスゲェ1面が多い。ゲーセンで継続してでも、いろんな面を見る価値はあるぞ（キャトルミューティレーションや宇宙下着VS変態宇宙人なんてのもある。また、ゲーム史上に残る最悪キャラ、犬男も一見の価値アリ）。



これで囲むとキャトルミューティレーションが起こる！

## とりあえずこれだけに注意せよ

基本的に、とにかく覚えておかなければならないことがある。重要ポイントを、1つずつ解説していこう。

**①急げ！タイムは少ない**

逃げ回るのはいくらでも可能なゲームだが、とにかくタイムが少ない。小さく少しずつ囲っているだけでは、全然時間が足りないぞ！

**②アイテムを使え！**

時間のなさを補うには、アイテムを使うか全消ししかない。とにかく、アイテムパネルを先に開けよう。そしてアイテムを1つずつ使って、アイテムからアイテムをつないでいこう！



面スタート時に光るパネルの位置を確認。最優先で開けよう。

**③囲んだら、敵をまきこんで倒せ**

せっかく囲んだら、すぐラインを離してしまうのはもったいない。できるだけ大きく囲んで、敵が来たらまきこんで倒そう。そうすれば次に囲むのが楽だ。

**④敵に追いつめられたらいったん大きく逃げる**

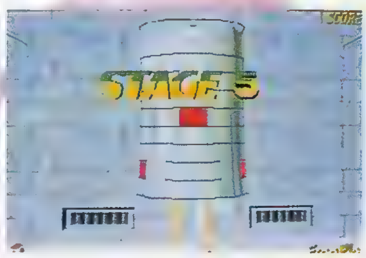
敵が近づいてきているのに、無理に囲おうとしてもまず無理。どうしようもないときは、時間のロスだが一気に逃げまくって距離を離し、とりあえず1マス囲おう。



こんな状況じゃ、とても囲ってられません。

**⑤楽な面を選ぼう**

3面以降は、どの面を選ぶかでかなり難度が変わってくる。楽なのは、①狭い面②1つのパネルが小さい面③アイテムパネルの多い面④嫌な敵のいない面、である。3つの選べる面の中で、一番楽な面を極力選んでいくようにしよう。



STAGE5の中の1つ。かなり難しいぞ。中身は気になるが。

さて、これだけでもOKなのだが、よりくわしく知りたい人のために、囲み方を紹介しておこう。重複することもあるが、プラスになるはずだ。

## 全滅パターン

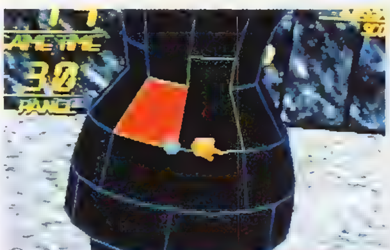
全滅パターンといっても、そんなに画期的なものではない。敵をまきこみながら、ちまちまとパネルを消していく、実にオーソドックスなパターンである。

面がスタートしたら、できるだけ多くのパネルを囲んで待っておく。小さくパネルを囲み、敵の様子を見ながら囲みを少しずつ増やしていくのが確実な囲み方。

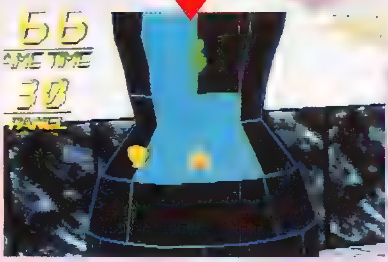
敵がたくさん近づいてきたら、粘りながら、できるだけ多くの敵をまきこんでラインを解放。このとき、敵を全滅させるのが望ましい。

そうしたら、敵がいないうちに、すぐまた囲んで地雷を作っておく。敵が復活して近づいてきたら倒す。これをひたすら繰り返していく。

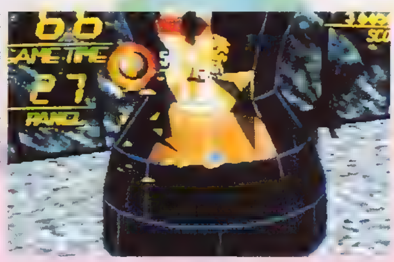
この全滅パターンの利点は、敵を倒しながら進むので確実だという点だ。だが、少しずつ囲っていくので時間がかか



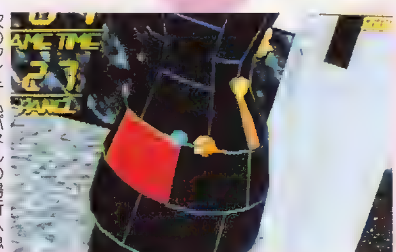
まずアイテムパネルの周りをできるだけ大きく囲む。



囲んだら、敵をできるだけ多く引き寄せる。



敵を巻きこんで爆破、アイテムを回収。



次のアイテムパネルの場所へ急ごう。

るという欠点を持つ。また、敵の復活が思ったより早く、小さくしか囲めなかった場合も危険。怖いリスクなどを残し、全滅しそこなったときは次からが辛い。

**●全滅パターンアイテム活用法～実践編**

全滅パターンとアイテムを併用していくもので、全面に応用できる基本パターンとなる。

スタートしたら、まずアイテムの出る光るパネルのところまで行く。そして敵が近づいてくるまでに、アイテムパネルの周りをできるだけ大きく囲む。

敵が近づいてきたら、できるだけまきこんで倒す。そしてアイテムを回収。敵が出てくる前に、またはアイテムの効果を利用して、次のあらたなるアイテムパネルへと移動。できるだけ広く囲って敵を倒していく。

アイテムの効果を利用して、アイテムからアイテムへつなげていくのは非常に重要。全滅パターン同様、基本パターンと言える。このようにしてクリアしていくのが、基本のクリア方法である。

全滅パターンは、時間がかかるのが欠点。だが、X、Y、Wのアイテムか取れれば、時間が大幅に短縮できる。全滅パターンの最中に、この3つのアイテムが出てくれるのが理想と言える。

## 全消しパターン

一回の囲みですべてのパネルを消すパターン。この方法を有効に使っていかないと、アイテムの運が悪ければクリアできない面もある。

すべてのパネルをラインで囲ってしまえばいい。とは言っても、円柱状になっているから少しわかり辛いと思うので説明しよう。まず、上か下のどちらかをグルッと1周囲んでしまう。そうしたら、もう一方へ(上を囲んだら下へ)一気に直進。再び一周したら、外側を全部囲ったことになる。



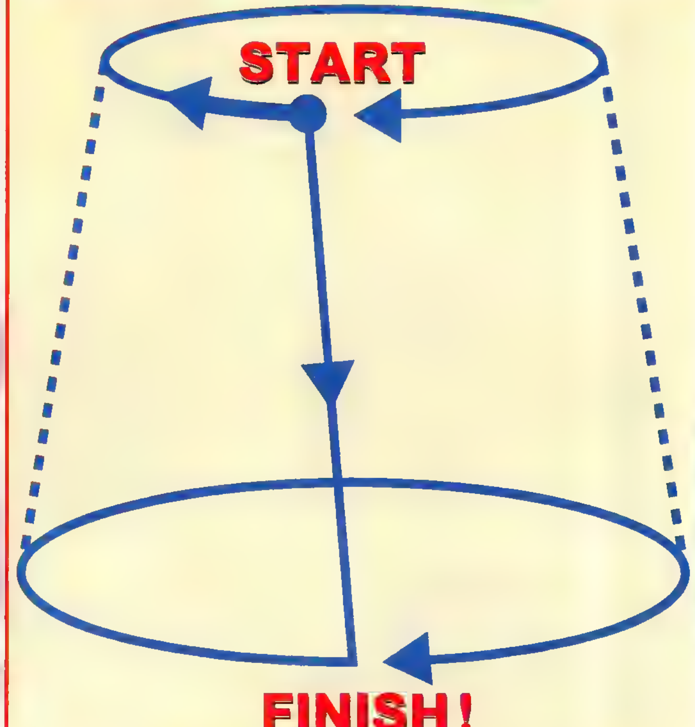
まず、上の外周を一周囲む。



一周したら下に降りて……、



下も一周囲えば全消しだ!




これが全消しパターンだ!

全部囲えば、画面上のパネルがすべてフラッシュするのですぐわかる。アイテムを持っていない場合、最も速くクリアできる方法だ。

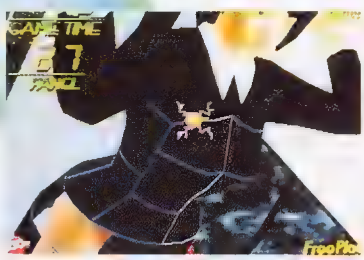
**☆全消しパターンVSリス**

全消しパターンは、一筆書きで長い距離を走るため、ネズミなどは振り切りやすい。

そんな中、唯一にして最大の敵が、黄色いリスである。

リスは、ライン上に乗るとプレイヤーの猿めがけてライン上を正確に追尾してくる。一度に長くラインをひく全消しパターンでは、たいていリスに追われることになる。ラインに乗ったリスはスピードUPするので、途中でラインをひくのを断念しなければいけないことも多い。

こんな場合は、アイテムを併用していくのがいい。SやPを取ったときは、全消しのチャンスだ。特に、パラライズは敵がしびれてかなり長い時間動けなくなるという非常に強力なアイテム。Pさえとれば、たいていの面は全消しできるチャンスがある。



SとP、両方取ったらパネル数が少なくても全消しが速い!

その他に、タイムストップ(T)や、無敵(A)も、狭い面だったりSと組み合わせれば、全消しを狙っていくことができる。

全体的に見ると、1～3面は全消しパターンがスタート直後から狙える。4面以降は、Pを取ったときか、SとA or Tの組み合わせのときに全消しを狙っていこう。アイテムが出たときに、瞬時に方針を全消しに切り換えていくことが大切だ。

## 大事な大事なアイテム紹介

**E…タイム延長**　タイムが8秒増える。タイムは点数になるし、命と同じなのでできるだけとっておこう。タイムは90秒以上にはならない。

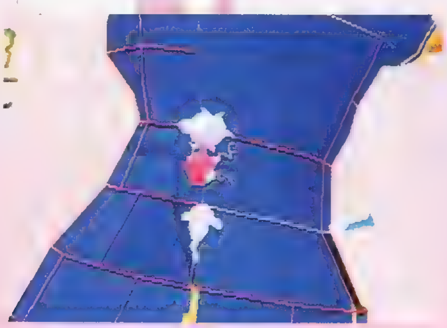
**T…タイムストップ**　タイムが6秒止まる。敵の動きも、タイマー自体も止まっている。ただし、停止中の敵にぶつかってもOUTとなる。重ねて取っても6秒以上は止まらない。

**S…スピードアップ**　面をクリアするか、その猿がやられるまで移動速度が上がる。非常に大切なアイテム。有利だが、急傾斜の見通しの悪い面で、勢いあまって敵にぶつかるのだけには注意。

**A…無敵**　一定時間、巨大化し無敵になる。移動速度も上がるため、広く囲い易い。複数のアイテムが出て敵が近くにいたら、まずこのアイテム(もしくはT)から取っていくこと。

注意すべきなのは、無敵の終わりがわかりづらいこと。Tと同様、単体ではあまり使えないが、他とのアイテムとの併用で絶大な効果を発揮する。

**P…パラライズ**　最も使えるアイテムの一つ。引いたライン上を電気が走り、敵を痺れさせる。痺れた敵は、Pの効力が切れたあとも、少しの間痺れて動きが止まっている。



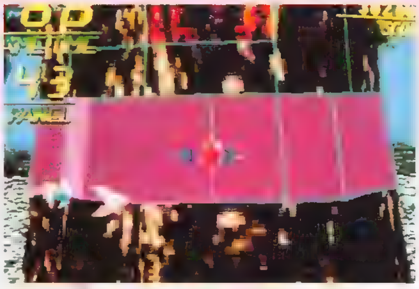
痺れている敵はぶつかっても平気のヘイサッサ。

タイムストップと違い、痺れた敵の上は通過できる。

結果的に、パラライズの効果時間は非常に長い。従って、この間に全消しパターンを狙いに行くことができる。特に、Sと併用すれば、ほぼ全面全消しパターンが可能。

あくまで、ラインが敵を痺れさせるため、敵に正面からぶつかってはいけない。

**X…横攻撃** 通称、横ボンバー。囲ったパネルの、左右の横方向すべてのパネルを破壊する。非常に強力なアイテムで、これをとることすなわちクリアを意味する。敵を全滅させながら消していけば、クリア間違いなし。



こりゃー強いぜーと言っているときにタコミスに注意。

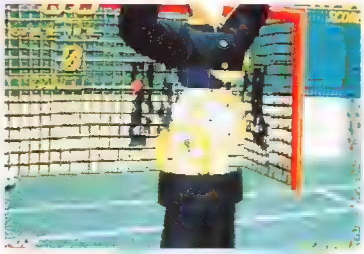
**Y…縦攻撃** 通称、縦ボンバー。囲ったパネルの、上下方向すべてのパネルを破壊する。強力だが、上下に狭い面では使いにくい。

**W…ワイド攻撃** 囲んだパネルの、隣接したパネルも破壊する。実に便利なアイテムだが、頼りすぎると時間切れになることがあるので注意しよう。ちなみに、S・X・Y・Wと重ねて持つことができる。

**D…敵全滅** 敵が全滅し、画面上の多くのパネルが爆発する。狭い面だと、1回で全部のパネルが爆発することもある。少ないパネルのときは、残ったパネルが優先して爆破されるので安心していい。

ただ、パネルの数が多いときは、分散してパネルが残ることになる。これは意外に残りを囲むのが難しい状況。X・Yなどを取っていたら、むしろDを取らないほうが楽なこともあり得る。

**さる…1UP** 文字通り、取れば1UPする。普通にプレイすれば、4〜6面で出現する。1UPが取れるまで、1コインで進めるようになるのが第一目標だ。



おたすけボンバーだが、パネルが残っちゃうとやっかい。



おお！神々しいオーラに包まれたおさる様が降臨なされた。

## STAGE1〜5 ここがポイント

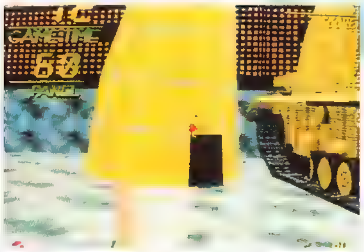
### STAGE1

選ぶ面はどれでもいいが、軍服の女性が最も点が高いので、この面を選ぶものとする。

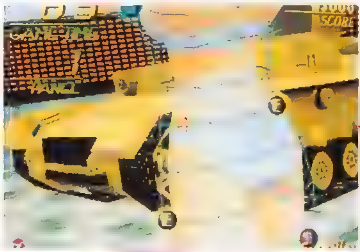
1面は、どの面を選んでも全消しパターンが可能。

まず、一番上に上がってラインを引き、右回りに回る。一周したら、そこから真下へ進む。一番下についたところで、右にいるネズミを確認。ネズミが向かってくるようなら左へ、こないなら右へ1周する。

全消しできそうになったら、あえて下の1マスだけ残して消してもいい。そして、アイテムとして出現する、Eを取ってタイムを増やすと、より高得点が狙える。



あえて、全消しをせず1つだけパネルを残そう。



あ〜ら、Eがいっぱい。かせぐぞ〜。

### STAGE2

どれを選んでもいいが、木の葉に包まれた少女が少しだけ難しい。ここではネコ女を選んだものとする。

この面も全消し可能。写真のようにラインを引き、全消しを狙っていこう。リスに追われて失敗したら、すぐアイテムのみを開けまくり、アイテム利用のクリアに切り換える。

SorPが出たら、再び全消しを狙いにいくのがいい。



全消しパターンスタートはこんな感じ。



上に上がるときは、左へ進むのがコツ。

### STAGE3

断然牛が楽。ホタテ貝がいないだけで大分違う。全消しは一応狙える。やり方の例を挙げておくが、完全ではないので自分なりに工夫してみてほしい。その他の点は、STAGE2と同じ。

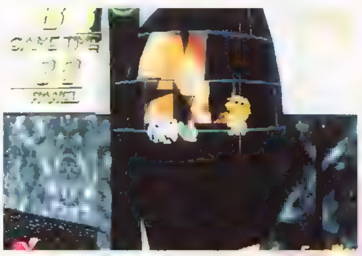


スタートは全消し狙い。イザとなったら上のアイテムに頼れ。

### STAGE4

エレベーターガールを選ぶ。他の面は、1つ1つのパネルが大きすぎて難しい。

まず最初にアイテムパネルを含むように囲み、できるだけリスとホタテ貝を倒す。アイテムを取ったら、すぐ次のアイテムパネルへと進む。これを繰り返す。アイテムに何が出るかによって、臨機応変にプレイしよう。



最初は左へ直進、急いでアイテムパネルを囲み爆破だ。

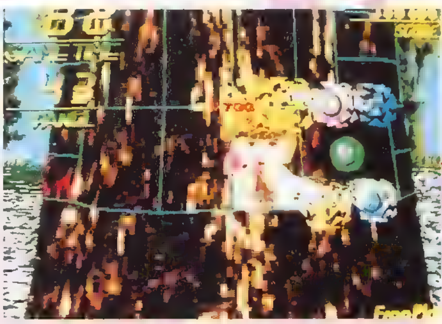
### STAGE5

早ければ、この面で1UPが出ることがある。カーテンが最も難しく、次いで眠る少女、切り株の順となる。

切り株は、スタートが重要。まず、写真のように右側を大きく2パネル分囲う。ここでリスに追いつかれるまでできるだけ粘って消せば、ほとんどの敵を倒すことができる。以後は次のアイテムパネルへと走り、基本通り消していく。



スタート直後が重要。2つのパネルを時計回りに囲む。



ひきつけて敵をできるだけ載っけてボバーン。アイテム回収！

# 悩殺!! DANCING EYES

## CGイラスト集Vol.1

担当：ずるずる

お待たせ（してた？）しました！「ダンシングアイ」に登場するキャラクターのCGイラストを集めてみました！うわ～スゴイ－スゴイぞ！



なぜに体操服？



モ～～！



豹柄は？

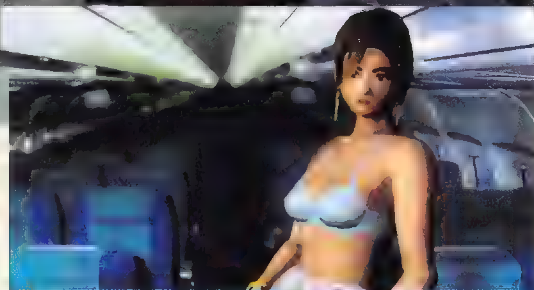


要チェック!!

2色ある下着



普通っぽい！





ブルマ最っ高！



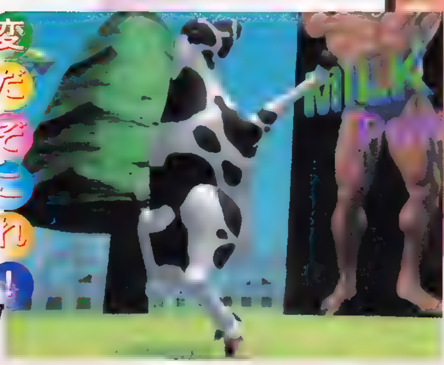
たまらんのお！

よ～く観察している人、ゲーム画面と少し違うものがあるはず、わっかるかな～？

服が違うのがあったりするのだ－CGイラスト版ならではのサービス?らしいです。

さっそくこのゲームをネタにコスプレに走っている人もいるはずーどんな仕掛け?で展開するか楽しみ－（ってオ～イ－趣味に走るか～－）

次回も熱いぞ～!!



変だぞこれ！

# 浮遊大地「ソリター」をクリアすれば…

# PROP CYCLE



## もしできなきゃ…バッドエンディングへ！できれば…めでたくエンディングへ！

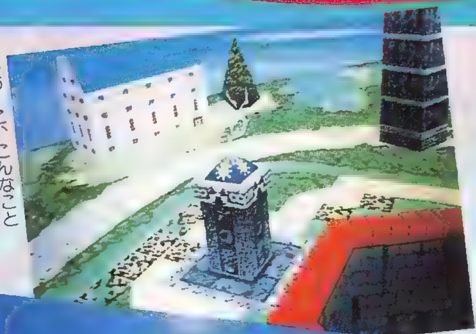
担当：するする

## 「ソリター」ステージで全部割れないと…

ついに「ソリター」ステージをクリアーとすんなりいけばいいんだが、ここのステージって最初はつらいんだよねえ。まわりに地形がないから目印がなくてね。

浮遊する3つの大地の位置が頭の中にできればなんとかなるんだけど。それまでは目前から大地が消えるとパニックータイムは減るわーバルーンはないわで！

まあその辺を味わいつつ結末を見てみることにしますか。



ああーこ、こんなことになるなんてー！

「ソリター」ステージに無事に来れたのはいいが、このステージに慣れていない人は、要領がつかめず、ただただ漕ぎ、何もないところを飛び続ける！なんてことを経験したことがあるはず。

そんな状態が続けばどうなるかはみなさんおわかりでしょう！このステージは、すべてのバルーンを割らなくてはクリアにならないのだから…。

もし全部割ることができなかったら…「失敗！」ということになる。

そんなときに見ることができるのがこのエンディング？だ。大地から拒否？をされて、撃墜？されて、ピヨピヨ状態になるのだ。残念でしたって感じでね。

せっかくここまで来れるようになったのだから、真のエンディング、見たいよね！






「失敗」バーン！って感じ！



すべてのバルーンが割れないとエンディングは、ない！

見事にバルーンをすべて割ると大地が戻る機能が！







## すべてのバルーンを割ると…

余裕をもって（タイムを残して）クリアしても、ギリギリでクリアをしてもいい！とにかくクリアできればエンディングが見ることができるのだ！

すべてのバルーンを割り、クリアをすると、クリフロックの大地にある石柱のロックが解け、3つの大地が少しずつ下降を始めるのだ！そう、もとの地上の、もとの場所に戻るのだ！

少しずつ下降していき、そしてもとの位置に戻るシーンが映し出されていく。

すべての大地がもとに戻ると、大空を駆けていた主人公がみんなの待つ地上へ降りてくる。

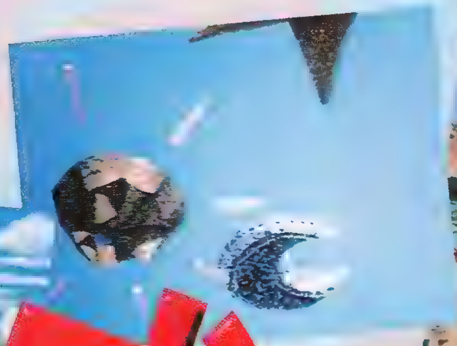
「よくやった！よく無事で帰ってきた！」って声が聞こえてきそう…。

長かったこの「プロップサイクル」のストーリーモードもこれで終了。

めでたくこのエンディングが見られるようになるのにどれだけ苦労をしたことか…。いい思い出になればいいね。



ロックされていた機能が破壊され、大地が少しずつ下へ！







もとの場所へ下降を始める。か、感動！

# 成功！

ご苦労さまでした！「2」はあるのかなあ。





もとに戻った大地！なんとも言えない気分になるよね！

## 初級コースで波に慣れよう!

# WaveRunner

## ウェーブランナー



**きついカーブが少ないが、コースレイアウトを気にするよりもまず波に慣れるほうが重要!「跳ね」に慣れないとね!**

担当：ずるずる






### 波に「乗る」感じを習得せよ!

さて、今回よりこのゲームの攻略が始まるわけだが、まず心配なのがこのマリンジェットをしっかりコントロールできるかどうかだ。

一番いいのは、回数を重ねて慣れるという点。その中で習得してほしいのは、跳ねているときのコントロール。

曲がりすぎ、ふくらみすぎのときのリカバリーを早く覚えることが上達への近道だ。




長い砂浜の終わりで少しきつくなる。

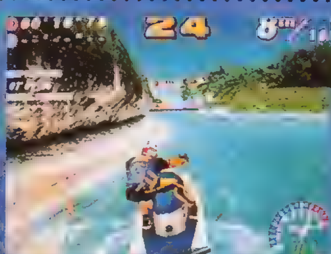
では初級コースへGOだ！スタートのカウントダウンが始まったら、アクセルをいっぱいまで引いて待ち、GOサインで出る。

スタートしたらまず真っすぐ進み、先に見えてくる地形（右側の）に注意していく。

オーバーハングした岩の下を通りつつ、右へ。

砂浜ギリギリまで攻めながらインを通ったら、さらに続く右カーブを走る。周りのライバルの波に気をつけて走る。

長い砂浜ギリギリを走り続けると、終わり際で少しきつくなる。それに合わせて右へ。



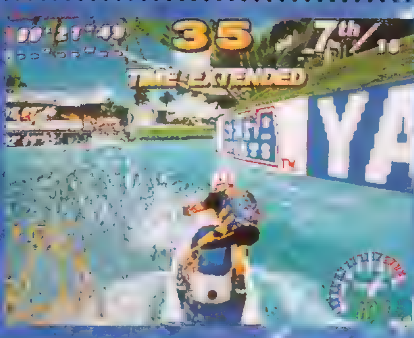

しっかりアウトから曲がれるとしっかりインをキープできる。

少しきつくなった先に左カーブが待っている。このカーブのインに入るため、できるだけ右から入れるようにする。

波が荒れていると、しっかりグリップして走れないことに注意。波の上を走る際は、ふくらむことを考えて、より切り込んでおく必要があるぞ。




アウトからインに切り込めると写真のようにインを突きながら走り抜けられる。




チェックポイントを通過しつつしっかりインを突いて走る。

チェックポイント近辺は、右へカーブしている。そのインは壁。突っ込みすぎるとぶつかるので注意したい。

チェックポイント通過後の右カーブを抜けると広いところへ出る。どこに進めばいいかわかりにくいが、ここはその広場の中央を目指して走る。



広いところへ。ジャンプ台がある。もう少し左斜めへ進みたい。

目前にジャンプ台が見えてくる。このジャンプ台のおかげで、その先が見えない。この先、やや左に曲がるので、それに対応すべくジャンプ台をやや左向き（ほんの少し）に跳んでいく。するとその真っすぐ進んだ先がS字カーブ状になっているので、そのまま直進したまま走り抜けられる。どんどん加速だー



ジャンプ後、左、右の先にチェックポイント。右寄りに走るぞ。

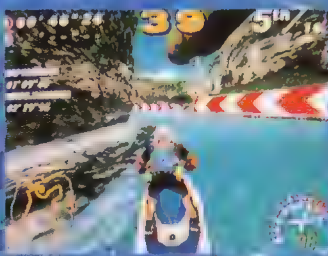
チェックポイントが先（右寄り）に見えてくる。その場所にジャンプ台があり、その先がきつい右カーブになっていることを頭に入れておき、ジャンプ台を、できるだけ右寄りを通るようにし、ジャンプする。その先の橋脚に注意。



少し外回りをしながら右へ。早くマシンを右へ向けるぞ！

橋脚の右を抜けられればいいが、ちょっと強引なところがあるので、少し外回りするイメージでいくといい。

橋脚を過ぎたらすぐ右カーブなので、着水したらすぐにマシンが右へ向かうようにしておく。向けすぎに注意。



写真のように見えればOK。左カーブが真っすぐ進める！

早く右に向けられると、その先に、まず左に、そして右にと岩が出ている部分が見えてくる。そこを一直線で抜けられるところに合わせる！

左の岩（左カーブ）を真っすぐそのまま抜け、次の右の岩（右カーブ）のインへ。



この右カーブはきついので、かなり強めに切り込み、イン＝イン＝インで抜けていく。

するとその先に左カーブが見えてくるので、そのインをキープしたところから一気に左カーブのインに向けて突っ込んでいく。

マシンが斜めになったまま跳ねながらドリフトをするような感じで抜けていく。

この左カーブは、インを突いたら少しずつふくらんでいってOK。その理由は、その先の最後のカーブが右カーブのため。覚えていれば自然にそのラインになるはずだ。



右カーブのインから次の左カーブのインへ。傾ける量、OK?

すぐマシンの直進状態にしてそのインへ進むぞ！

どんどん加速し、最後の右カーブへ。このカーブ、後半がきつくなっているので、少しずつインを突いていく形にし、最後でインを突き、ふくらむのを抑え込む。



少しずつイン。出口近くで一気にインへ。遅れるな！

最後のカーブを抜けたらゴール地点にあるジャンプ台へ。ふくらみすぎると加速する時間がなくなるぞ。

より鋭くターンをするために覚えてほしいテクニックがある。それは、ハンドルを左右に切り込むだけでなく、体重移動も連動させて短い時間でターンを開始し、終了させられるようにしたい。

水面にボブスレーの壁みたいなのを作るイメージで走る（傾ける）といいだろう。




最後の右カーブを抜け、ふくらむのを抑えてジャンプへ！




うーし1位ゴール！初級ならそんなに難しくはない。がんばろう！









1位ゴールができると自分の走りがエンディングになるのだー

これで兄貴は俺のモノ!

SCOOP!

# LAST BRONX 東京番外地

担当：SHO



## REDEYE使用コマンド

**全キャラCPU戦をクリアした筐体で、キャラ選択時に、レバーで右右左左上下上下上下を入力。REDEYEの笑い声が聞こえれば成功。**

## やはり使えた! レッドアイ

## レッドアイ使用法

このゲームのラスボスであるレッドアイが使用キャラとして使えるのだ。

使える条件としては、全キャラCPU戦をクリアした筐体で、キャラ選択時にレバーを[illegible]と入力する。

コマンドを入力したあとに「ヒャーハハ」とレッドアイの笑い声が聞こえたらOK。そのあとにボタンを押せばレッドアイの登場となる。

注意してほしいのは、全キャラCPU戦をクリアした筐体でないとコマンドを入力してもレッドアイを使うことはできない。

どうしてもレッドアイが出ないときは、全キャラをもう一度クリアしてみよう。

そうすれば間違いなくレッドアイが使えるはずだ。

### ブレインフィッシュマウント(⇨⇘⇩⇙⇦P+K)





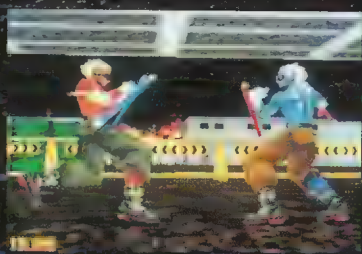
ヨーコがもっている⇦P+G投げの強化バージョン。

レッドアイが持っている投げ技のなかで一番減るので、ぜひ狙っていきたい。

コマンドは⇨⇘⇩⇙⇦P+Kなのだが、相手方向から始まるコマンドなので、返し技として使うには良い投げ技になる。

決まれば、弱い…弱いんだキサマらー!といいながらボカスカ殴るので超気持ちがいい。

### マッドスライダー(⇩⇘K)





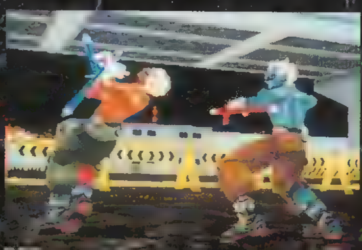
技名から想像できると思うが、スライディングタックルのような技である。

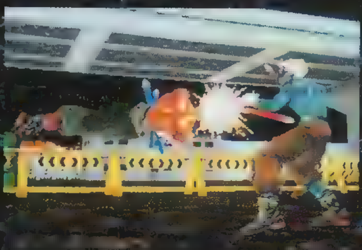
攻撃判定は当然下段で、当たれば相手が倒れるようになっている。

技の出も速く、リーチも長い。攻撃モーションが低いため、相手の上段攻撃をスカすのも特徴である。

中間距離では非常に効果を発揮する技なので、ミドルストレートと同様に頼れる技だ。

### スクリューダイブ(⇨⇨P+K)





「ヒャーハハ」と笑いながら頭から突っ込んでいく突進技。

攻撃判定は中段なのだが、体全体で突っ込んでいくのでガードされてしまうと反撃は確定。

有効な使い方としては、相手の起き上がりに重ねるか、空中コンボでヒザのあとに入れることができる。

派手なわりにはイマイチ使える技ではない。

### ブラインドエアキック (⇦⇨K+G)



少し飛び上がって、空中で後ろ回し蹴りを出す技。ジャンプするため、相手の下段攻撃をスカすのだが、攻撃判定が上段なのが残念な所。使い所は難しいが、相手の起き上がりに重ねるか中間距離でこの技を置いておくように使えばいいだろう。

### ステップトー (⇨⇨K+G)



先程紹介したブラインドエアキックに似ているが、攻撃判定が中段なので、ブラインドエアキックを使うのであれば、こちらのステップトーを使うのがいいだろう。

### スタッカートスライス (⇩P+K)

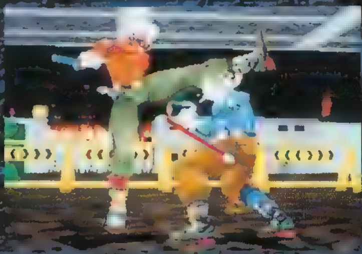




下段パンチのような技なのだが、リーチが長いのが特徴。連続して出すのもいいが、相手に割り込まれてしまう。うまく使うには、相手の突進止めにつかうのがいい。普通の下Pでもいいがリーチが長いのが重宝する。攻撃連携で、スクラッチハンマー、立ちPPのあとなどに、この技をまぜていくのがいいだろう。

### デスダンス (⇦⇦⇨K)





体を回転させながら近寄ってきて、蹴りを出すというものだ。見た目はかっこいいのだが攻撃判定がでるまでに時間がかかりすぎるためイマイチ使い方が難しい。遠距離で使うのも良いが、有効に使うにはやはり相手の起き上がりに重ねるのがいいだろう。他に、クルクル相手に近寄り、蹴りをキャンセルして他の技に変化させるのもおもしろい。

### ダブルスピンキック (KK)





立ち状態で蹴りを連続して出すことができるのがこの技。攻撃判定が上段なのであまりつかえなさそうに見えるが、技のスピード自体が速いので意外と使える。普通に使ってもいいが、空中コンボとして使うのが有効で、2発目をキャンセルしながら最速で蹴りを出していくとかなりつなげることができる。空中コンボのつなぎ技として使うのがベストといえる。

### スクラッチ系 (⇦PP)





ヨーコにもあるスクラッチ系の技なのだが、レッドアイの場合、スクラッチハンマーを出した後の硬直がほとんどなく、そのまま立ちPからの連続技に派生するのだ。実戦でもその強さは図りしれず、立ちPが相手に当たった時点でアタックキャンセルをかけて投げ技と攻撃の2択攻撃をするだけでかなりいけるのだ。しかも、レッドアイの投げ技は強力ときた日にゃもう使うしかー！



| | | | |
|---|---|---|---|
| スクラッチ・ノックハイキック | ⇦PPK | スクラッチ・トリプル | ⇦PPPP |
| スクラッチダブル | ⇦PPP | スクラッチ・ハイスピン | ⇦PPPPK |
| スクラッチダブル・フックキック | ⇦PPPK | スクラッチ・ロースピン | ⇦PPPP⇩K |
| スクラッチダブルハイ | ⇦PPPKK | スクラッチ・エアレイドスペシャル | ⇦PPPP⇧K |
| スクラッチ・キャッチキック | ⇦PPPK⇩K | | |



今回はアイテム特集

# STAKES WINNER 2

©SAULUS

レコード勝ちもプラスしてゲームを広げよう。

担当：Dr.Ace

## アイテム[illegible]

前回でも結構な比率で言ったことだが何を差し置いてもこのゲーム中では道端のアイテム以上に重要なものはない。

その中でも特に最重要項目が「もぐら穴」で、その次が「しびれ薬」だ。他の普通のアイテムは拾っても、いかにも普通といった程度の効果しか表れないが、この2つのアイテムに限っては顕著にその効果とそれによる影響が表れる。どういったことかは、既に言わずもがなといったレベルのものであるが。

さてその2つのアイテムだけは何があっても取るわけにはいかないので、自分の進むレースごとにどこにアイテムが落ちているかを覚えてゲームを進めていかなければならない。ということでもっとも重要視されるアイテムの出現位置を基本として攻略を進めていくことにしよう。



## アイテムの避け方、拾い方

アイテムの出現位置を覚えるのはとても重要なことではあるが、その前にアイテムをどうやって拾ったり避けたりするのかに触れよう。

基本的にはすべてのコースが「角のとれた四角」でできているといってよく、アイテムはその「辺」の中央に大体が位置している。一応、後ほどレースごとに細かく写真も交えて解説しよう。

こうなってくるとレース中の位置取りがとても重要になってきて自分はどの辺を走っていればいいのかということになる。順位はなるべく上位をキープするというのは当然だが、アイテムの都合上内ラチから4～5馬身ほどのライン取りで進めていくのが理想だ。



ゲーム中最強の強敵だ。両方を狙える位置が理想。

アイテム出現前には気持ちの準備をしておいて、出現した時は確認と判断が遅れることのないようにしよう。

## 目指すは…？

まともに3歳戦を進めると普通は朝日杯3歳S（牝なら阪神3歳牝馬Sかも）でレコード勝ちでもして、4歳になったら海外進出でもするかというのが割と一般的と思われるのだが、実は3歳戦だけでも相当に奥が深い。

まずは新馬戦だが、これは小倉でも札幌でもどちらを選んでもさしてゲームに影響を与えるようなことはない。自分がプレイしていい気分でいられるほうを選ぼう。

レコード勝ちを考えると札幌デビューのほうが良さそうに思えるが、小倉で走ると馬が軽いような気がするし、実際のところはまだ良く分かっていない。一応、札幌のほうが今のところは良いような気がするということにしておこう。

で、アイテムだが「ラスト4ハロンちょい手前」と「ラスト2ハロンきっかり」の2カ所に配置されている。まだゲームの序盤であるこの辺のレースなら、たとえ羽であっても特に無理して取る必要もないので最初からラインを合わせてアイテムをとらないのも手だ。一応、勝つだけならそれでもいいがレコード勝ちをするには羽だけは見逃さないほうがいいとは言っておくが。



札幌と小倉は、ココと…



ココ。

それと実は、新馬戦に限って言えば完全パターンが存在する。最初のアイテムは内側に羽（小）、外側にニンジン（大）、2つ目では内側に羽（小）、外側に羽（大）が確実に出現する。これはレコード勝ちを狙うに当たってどうしても無視できない項目なので、このレースだけは完全にパターン化を目指そう。

次のレース以降もパターンがあるような気もするが、今のところ解明されていないので何とも言えないので、この辺は情報が溜まるのを待ってもらおう。

さて、もし未勝利戦に行くことになってしまっても、アイテムの配置は新馬戦と何ら変わることはないのでそのままプレイしよう。

2戦目（未勝利戦にいった場合は3戦目だが）の小倉3歳Sと札幌3歳Sのどちらを選んでもゲームがそう変わることはない。これも好みで進めてしまって構わない。レコードもコンマ1秒差程度のものだし。

アイテムはまたも新馬戦と同じ配置なので、スタート位置が違うだけなのを注意しておけば何でもないことだ。今はまだそこまでアイテムの重要性は注目されるものではないが、中盤以降はニンジンがないと話にならないレースとかもあるので、今のうちからアイテムの配置に気を回しておくことに慣れておくのがい

いだろう。

次からは牡馬か牝馬でレースを自分で選ぶこともできるので、ここからこそは自分なりのゲーム展開を作っていこう。

まず普通の人ならGIレースを目指しもするだろうということで、牡馬なら朝日杯3歳S、牝馬なら阪神3歳牝馬Sを選ぶのが、いかにも普通っぽい選択だ。ここでラジオたんぱ杯3歳SやフェアリーSを選ぶのは、その前で負けてしまっていて自信がないのか、それともただのへそまがり屋さんなのか。

とりあえず、距離の長さからしても実際のところGIを狙ったほうがゲームを進める上で全然楽になるので、ここは無難に普通っぽくGIレースのほうを選んでおこう。



中山の3つは、ココと…



ココと…



ココ。

朝日杯3歳Sは距離1600ということもあってかアイテムが3つ出現する。レースが右回りの上向きで始まって、まずは向こう正面の中央近辺に1つ目のアイテム、2つ目にラスと6ハロン過ぎに、3つ目はラスト2ハロン手前にそれぞれ位置している。

今後の中山1600レースも同じように配置されているはずなので、ここの基本を今のうちに身につけておこう。

阪神3歳牝馬Sは最初にまず坂の途中で出現。次にラスト6ハロン地点、そしてラスト2ハロン前とに出現する。



阪神では、ココと…



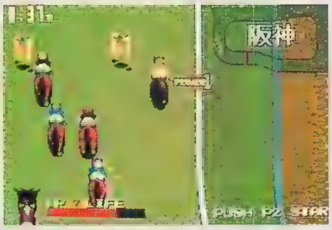
ココと…



ココ。右上の全体図もよく見よう。

写真で確認しよう。

たんぱ杯とフェアリーSはそれぞれ阪神と中山なので朝日杯と阪神3牝がそのまま応用できるはずだ。ただ、たんぱ杯は最初のコーナーをまわってすぐにアイテムが出るのでこれは気をつけよう。



たんぱ杯は、最初にもまた1つ。

## プレイ中の気配り

ただ連射が速いだけでレコードを出せるような前作とは違い、今回はレースによっては（特に新馬戦）レコードを出すのは非常に辛くなっている。一分の隙もないプレイを目指すためにちょっとしたところに気を配ろう。

まずはコーナーの回り方として、インコースを突くといった基本的なところ。これが実は結構バカにならなくて、これだけでもタイムが1秒は変わってくる。内ラチにぶつかってもいいといったぐらいの覚悟でインコースを攻めよう。



インコースでなおかつ内ラチに引っ掛からないように。

そしてムチの叩き方。連射しているだけでは馬は疲れてしまうのでタイミング良く叩かないといけない。これもゲームをやっていてもっとも分かりにくいうちの1つだと思う。

ここは1回1回と間を置いて叩くよりも、2回叩いて同じぐらい休んで、といったループで叩いたほうがタイミングも取りやすくてやりやすいと思う。今まですぐに馬を疲れさせてしまっていた人はちょっと試してみてほしい。手っとり早くムチの基本を覚えるのならこのやりかたが今のところお薦めの方法だ。

それと、仕掛けポイントだが、序盤ではとにかく早く表示と同時にでも仕掛けてボタンを使ったほうがいいが、中盤以降のように距離が長くなってくると、やはりぎりぎりまで待ってから使いたい。

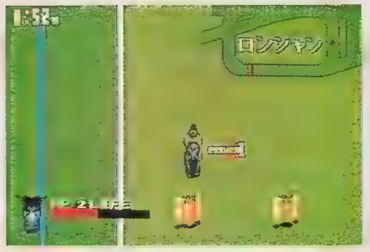
待ちすぎて使えなくなったり、早すぎて最後までもたなかったりしたら目も当てられないので、この辺は何度もプレイして距離に合わせて仕掛けボタンを使おう。



馬顔メーターに青サインが出たらゴー。

## 海外に向けて

非常に難しいが、初戦、第2戦、とレコード勝ちすると朝日杯ではなく、ここで海外進出の権利を得られる。頑張って1度は見られるようになろう。



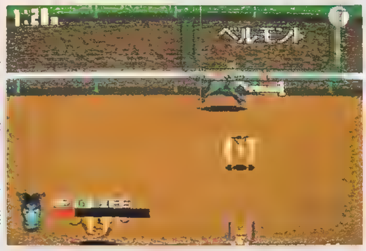
グランクリテリウム賞とBCジュヴェナイルもチェック。



世界に名前を轟かせ。



アイテムだけでなく、初のダートにも注意



ここまできて負けることの無いように。

[illegible]縦スクロールシューティング

# RAIDEN FIGHTERS

**セイブ開発SPIシステムの第4弾。**
**まずは基本システム＆5タイプの自機の紹介だ!**

担当：GED



## 「侵略者」と呼ばれた、彼らの惑星の戦記から…

AD2090、地球を植民地にするために、外宇宙から飛来してきた未知の侵略部隊の作戦は、地球側の2度にわたる最新鋭機「雷電」を投入した大規模な迎撃により、失敗に終わった。

戦力の大半を失った敵部隊は後退を余儀なくされ、事実上、地球側の勝利で休戦を迎え、再び平和の日々が訪れようとしていた。

この戦争で味方に見放され、捕虜となった敵兵も数多くいた。これらの兵の話によると、彼らの惑星では、過去に5度の世界大戦が勃発し、2大勢力の長期にわたる戦闘が続いていた。そのため、自然環境が悪化し、彼らは植民地を求めて宇宙に旅立つものと母星に残留するものに分かれたらしい。

外宇宙に出たものたちは、やがて緑の星ー地球ーに目をつけた…。

そんな彼らは、「雷電」のことを〈悪夢〉と呼んだ。どうやら過去の大戦で反乱軍が使用した、高性能戦闘機部隊の再来を意味しているようだ。

これから始まるストーリーは、今から約2世紀以前に、彼らの惑星で活躍した反乱軍の戦闘機部隊の戦記である。

という、このストーリーを読んでもらえば分かるように、今回は、侵略者の母星でー悪夢ーと呼ばれた戦闘機部隊が主役。この反乱軍の戦果は、プレイヤーである君の腕にかかっているのだ。


選べる機体は5タイプ。これが悪夢と呼ばれた戦闘機部隊だ。

## ショットとボムにため撃ちを採用!

操作は、8方向レバーで移動、2ボタンでショットとボンバーを撃つ。2人同時プレイが可能だが、同タイプの機体は選べないぞ。

自機は5機種あり、それぞれ機動力や攻撃方法が違うので、自分のプレイスタイルに合った機体をセレクトしよう。

重要なのが「ため撃ち」で、ショットボタン押しっぱなしにしてパワーをためることにより、強力なため攻撃を行うことができるのだ。ただ、まったくパワーアップしていない状態では使用できない点に注意してほしい。

ボンバーは、ため撃ちとは


ため撃ちにより、極太のレーザーやホーミングレーザーが発射できる。


見よ！このド派手なパワーアップを！


オッ!?アイテム出現！あれを取ってショットパワーを上げろ！


撃ち込みに行くのが危ない敵には、遠くからボムを撃ち込んでダメージを与えよう。


もちろん爆風は敵弾を消してくれる。近くに落として緊急回避だ。

### TYPE1(標準タイプ1)……機種名 AEGIS（エイジス）

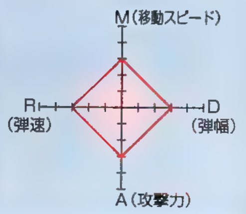
性能・特徴／平均的で欠点はないが、他のタイプより優れている部分もない。全体的に操作性が良く万人向けではあるが、ショットパワーが少し不足気味。

メインウェポン／ショットガン

サブレーザー／ホーミングビーム…自機後方に発射された後、敵に向かって飛んでいく。

サブミサイル／スプレッドミサイル…敵に当たると爆発し、周りの敵を巻き込む。





# ニューゲームジャングル

ちょっと違うかもしれないが、発射してボタンを離す時間によって、ボンバーを落とす位置を調節することができる。押しっぱなしにすれば、それだけ遠くにボンバーを落とすことができるのだ。

## 5機体、10種のパワーアップ!

5種類の自機は、最初から装備しているメインウェポンのほかに、敵の出すアイテムパネルでサブウェポンを装備することができる。このサブウェポンはミサイル系（M）とレーザー系（L）の2種類があり、その攻撃は各機体によって異なる。パネルを取り続けることによって4段階までパワーアップし、ため撃ちもパワーアップ状態に比例して強力になっていく。

アイテムによって援護機（SLAVE）を2機までつけることもできる。自機と共に攻撃してくれるが、一定ダメージで破壊されてしまう。けっこう自機の盾となってくれることが多いので、かならず取っておこう。

## TYPE3(高機動タイプ)……機種名CHASER（チェイサー）

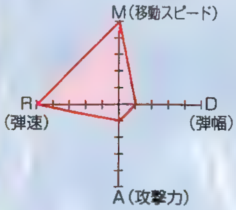
性能・特徴／攻撃力を排し、機動力を重視したタイプ。射幅や弾の威力は弱いが、弾速が速いので連射性能は他のタイプより優れる。機動性の高さと組み合わせれば、攻撃力の低さはカバーできる。

メインウェポン／ガトリングガン

サブレーザー／プラズマビーム…前方の敵を次々にロックしながら飛ぶ。

サブミサイル／2ウェイミサイル…左右に発射され前方に敵がいると、ロックして飛んでいく。






## TYPE2(重装備タイプ1)……機種名BEAST ARROW（ビースト アロー）

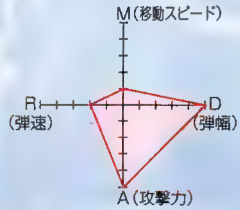
性能・特徴／移動性能は、どのタイプよりも劣るが攻撃力の強さで、それを補うショットパワー重視型。独特な攻撃方法ができる半面、回避能力は低い。

メインウェポン／ワイドバルカン

サブレーザー／スクリューレーザー…まっすぐにしか撃てないが破壊力は最強。

サブミサイル／ホーミングミサイル…発射された後、周りの敵に向かって飛んでいく。








援護機は2機までつけられる。ショットを撃ち、楯にもなる頼もしいヤツだ。

## さまざまなボーナスも用意されているぞ!

雷電シリーズといえば、高難度というイメージがあるが、今回は比較的難度も抑えられていて、クリア重視で進めばバリバリのシューターでなくてもけっこう進める。アイテム4つですぐにパワーアップが最強になれるということもあって、派手で強力なため撃ちをすぐに楽しむことができる点も面白さの要因だろう。

もちろん上級者には、それなりの稼ぎも用意されている。特定の敵を倒したり、同時に倒したりすることなどによるボーナスもあるので、いろいろ探してみよう。

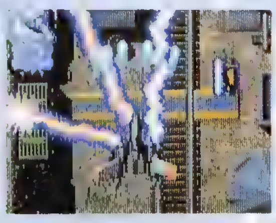
## TYPE4(重装備タイプ2)……機種名DEVASTATOR（デバステイター）

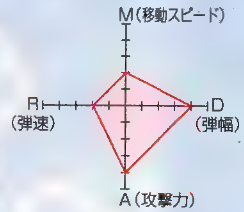
性能・特徴／タイプ1よりもショット性能に優れる半面、移動性能が少し劣る。タイプ2の機動力を高め、半面、攻撃力が少し低下した機体。

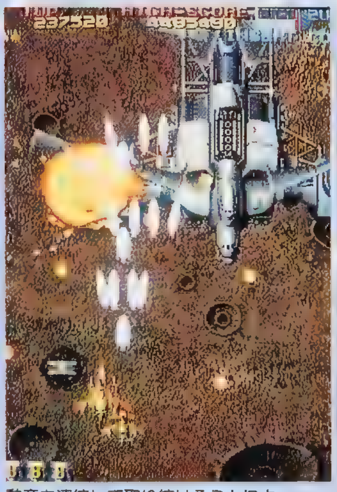
メインウェポン／ワイドショットガン

サブレーザー／サーチレーザー…発射された後、敵を探してロックし、消えるまでダメージを与え続ける。

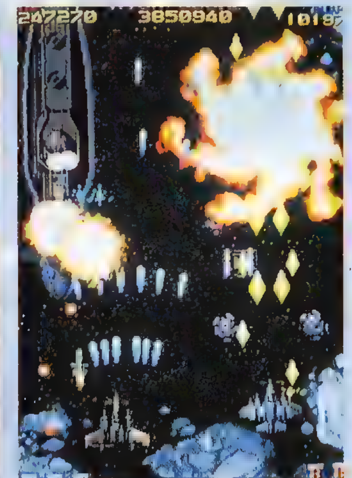
サブミサイル／ナパーム…敵に当たると前方に強力な火炎が発生する。





勲章を連続して取り続けることによってどんどん点数が上がっていく。



タイプ5のミサイルは、弾消し効果のある空中機雷。マニアックな機体っぽい。

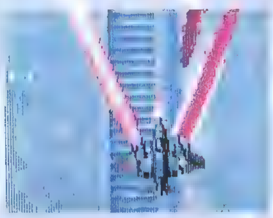
## TYPE5(標準タイプ2)……機種名ENDEAVOR（エンデバー）

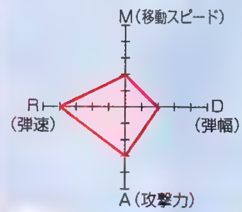
性能・特徴／タイプ1の攻撃力を維持しつつ、タイプ3並みの連射性能を持つ機体。しかし、機動力が少し低下している。

メインウェポン／セミワイドバルカン

サブレーザー／ワイドレーザー…前方には撃てないが広い範囲に強力なレーザーを放つ。

サブミサイル／デストラクトマイン…一定時間経つと爆発する空中機雷。敵の弾も消すことができる。





## あのハイパーリアクションの続編が登場

# 麻雀ハイパーリアクション2

# 麻雀 Hyper Reaction 2
ハイパー リアクション

AMショーにて初お目見えとなった「麻雀ハイパーリアクション2」今度のキャラクターデザインは、あのダーティーペアで有名な(フラッシュじゃないよ)、土器手司氏だ。また、話題の通信対戦機能や、シリーズを通してのマルチ脱衣システムなど、見所は多いぞ。
担当：MDSジョッキー★笹岡



### リアルタイム・リアクション あのハイパーリアクションの続編だ

プレイヤーがツモる、リーチをするなどの行動に対して、リアルタイムで、また不規則に相手のキャラクターがリアクションを取る、というのが「リアルタイム・リアクション」システム。

そして、プレイヤーが役を和がった、その点数によって脱衣シーンがまったく変わってくる、というのが「マルチ脱衣システム」である。

この斬新なシステムで話題を呼んだ「ハイパーリアクション」が帰ってきた！今度の2は、前作の売りだった「マルチ脱衣システム」などはそのままに、さらに「通信対戦」や「全画面プレイヤー視点」など、パワーアップを施されているぞ。

注目したいのは「全画面プレイヤー視点」のところで、プレイ中に周りにいる観客たちがアクションを起こした際に、プレイヤーの視点が変わるといった趣向があって、いままでの2人打ち麻雀ゲームとは、ちょっと違ったプレイ感覚が楽しめるぞ。

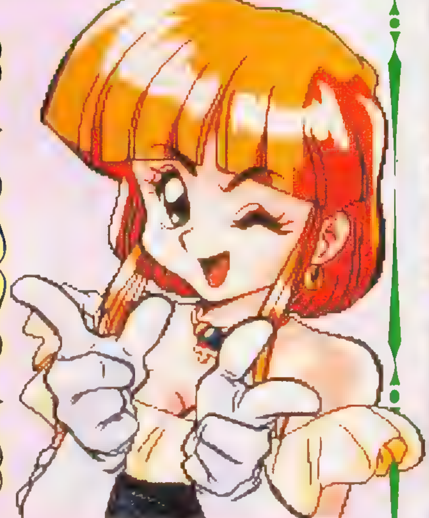
### キャラクターデザインはあの土器手司氏

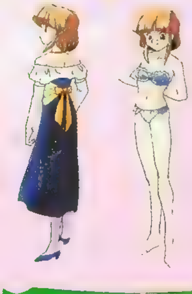
今回のハイパーリアクション2のキャラクターは、「ダーティーペア」のキャラクターデザイナーとして有名な、「土器手司（どきてつかさ）」氏を起用している。

割となつかしいカンジの人なので「これは！」と思った20代後半の読者も多いだろう(?)。

### クラリッサ

愛称:クリス
年齢:17歳
身長:169cm
B:82 W:56 H:80
●声の出演
水谷優子

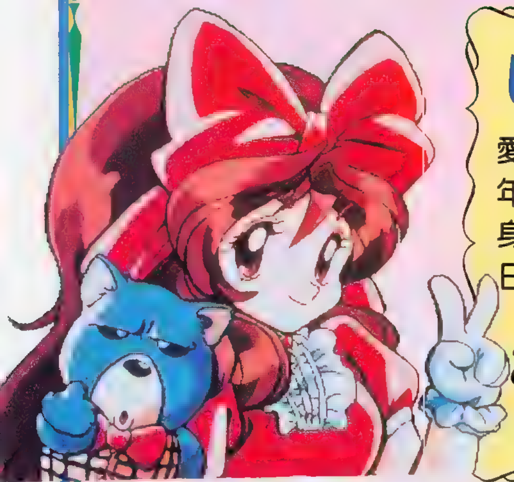








# ニューゲームジャングル



## ヒュパティア

愛称:ティア
年齢:16歳
身長:156cm
B:79W:54H:78
●声の出演
こおろぎさとみ





## ランドール

愛称:なし
(ミス・ランドール)
年齢:26歳
身長:178cm
B:87W:60H:89
●声の出演
折笠　愛



## ゲーム大会で配られた限定ポスターをプレゼント！

まだゲームが開発中、ということなので、現時点で公開できるモノは、ここに載せた各キャラクターのバストアップ一点と、キャラクターの設定画のみ。

また、ゲームが出来上がってきたら、いずれまた紹介するので、期待した人は楽しみにしていよう。




さて、ゲームの発売のほうは、まだなんとも言えない状況だが、このたび、サミー工業さんのご好意により、AMショーのときに、イベントで配られた限定ポスターをもらったので、ここでプレゼントしてしまおう。

ハガキをくれた人のなかから、**抽選で10名**の人に、左のポスターをプレゼント！　欲しい人は、ハガキに住所、氏名、年齢を明記して応募してね。

宛先は、**ゲーメスト編集部「ハイパーリアクションポスタープレゼント」**係まで。

応募する際、編集部の住所が新しい住所になっているので注意してね（引っ越ししました）。

それじゃまた。

## 背景キャラクターたち

このハイパーリアクション2では、対戦の舞台がどこかのカジノ(?)になっていて、プレイヤーたちの周りには常に観客や、ボディガード、執事、バニーさん等々…がいて、さまざまなリアクションをとるのだ。

いままでにない、脇役のキャラクターたちを見るのも、ちょっと楽しそうだね。





パズルなパズル

# 対戦とっかえだま



**そろそろ出回り始めているハズのこのゲーム。手応えはどうかな？**

担当：Ace

## お復習い（なのかな？）

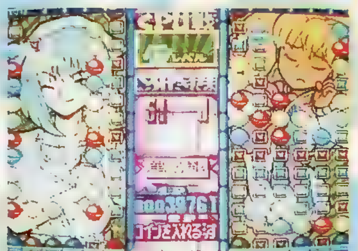
見た目、あまり違いはなさそうだが、いわゆる落ちモノと呼ばれるものとは完全に違っている。逆にそのおかげで、よりパズルというものに近づくことができたルールを持っているのが、この「対戦とっかえだま」だ。

「たま（このゲームにおけるブロックの呼称）」の消え方そのものは「対戦ぱずるだま」と何ら変わることはないのだが、落ちモノとは違い、この「対戦とっかえだま」では「羽だま」と呼ばれるカーソルを操作してたまを消していく。

この「羽だま」はフィールドにあるたま（おおだまだろうがこだまだろうが）を1つ拾うことができ、これをまたフィールドに置くことができる。これを、羽だまが何も抱えていない状態ならフィールド上のそこにあったたまを抜き出すだけだし、何もないところへ置こうとしたら手放すだけだ。そして、手持ちが塞がっていてフィールド上にもたまがある状態のときには、これらが入れ替わることになる。この辺がタイトルの由来だ。



たま祭…。一体？



これで勝ちはもらったね。

そして、消すには「対戦ぱずるだま」と同じくおおだまを3つ繋げればいい。そこからお馴染みの連鎖が始まることだろう。

落ちモノではないので、たまは下からどんどん競り上がってきてフィールドを埋め尽くしてくる。親切にもフィールドの全てが埋め尽くされないかぎりはゲームオーバーにならないのでそこそこ余裕をもってプレイできることだろう。

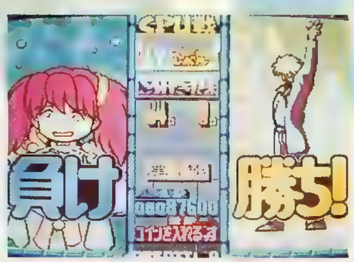
キャラごとの攻撃によるおじゃまブロック自体も、ゲームシステム自体がしっかりしたものなので、キャラ間のバランスによる不満感も少なく納得できるものとなっている。

といった感じで、遊べるゲームに仕上がっているのでまずはコインを入れてみよう。

## 初歩のセオリー

とはいっても基本のセオリーとは最後まで使えるありがたいものなのできっちり身につけよう。

まず、このゲームの「基本」はすでに「消す」ことではなく連鎖と呼ばれるものを「構築」することが目的となっている。この辺がパズルゲームと認められる所以だ。殆どの巷の落ちモノパズルではこうはいかない。




「ぱにらはーもにー」とかいつも…負けてるし。

つまりこのゲームは、手動ソートしつつ連鎖を組むことが目的である。このソート作業を「いかに効率よく進められるか」といったことにこのタイプのパズルの神髄はある。この「対戦とっかえだま」は典型的な入れ替えパズルだ。

で、このゲームの場合、ソートしたものを効率よく消すには上から消していくのが重要。何故かといえば、下層部のものを消すと上にあるものが崩れてしまうからだ。平積みにして一番下段にあるものを消すことで対処できないこともないが、これでは規制が大きすぎる。結論、上から流れるように連鎖が進んでいくよう作り上げていくのが理想だ。

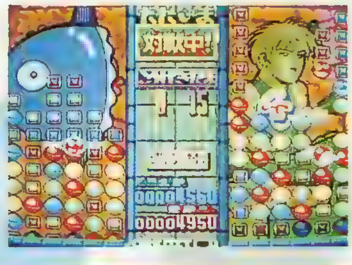


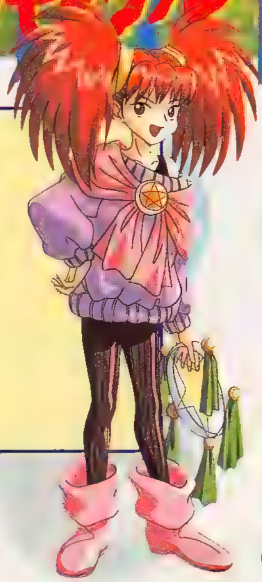

縦に並ぶアルファベットは…。

そして、いつでも危なくなったら発動させることができるように着火用のたまをすぐ隣に用意しておくのも基本セオリーの一つ。あとから下のほうで着火用のたまを抜いてたらすべてが崩れた、なんてことになったらシャレにならんといった感じ。そういうことで着火点だけは最初に作ることにしよう。

これだけ守っていればあとはパズルの基本「発見力」をどれだけ磨けるかといったところにすべてがある。奥は深いが、難しく考える必要はないので、まずはほんとに騙されたと思ってコインを投入してほしい。

次のページはかるくキャラ紹介。自分のキャラを見つけよう。





## バニラ

（魔法少女）

（声：林原　めぐみ）

シンの妹だったりする。お兄ちゃんのステージを見に来て巻き込まれる。甘いものが大好き！

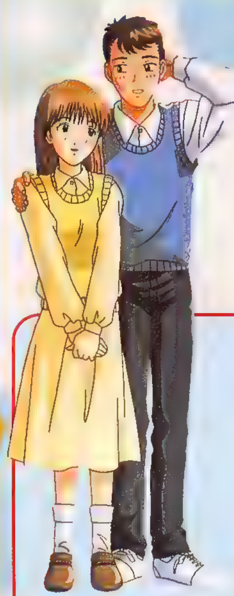


## シン Withクリスタルマイト

（ロックバンド）

（声：子安　武人）

学園祭のイベントに呼ばれたバンドのヴォーカル。妹のバニラには優しいお兄ちゃんである。



聖たま学園の生徒。ラヴラヴな２人。全生徒公認の仲。こっぱずかしい……愛し合う２人は誰にも止められない！

## ひろし&ひとみ

（ラヴラヴカップル）

（声：岩永　哲哉）（声：栗林　みえ）



## ウパ犬

（元ペット）

（声：折笠　愛）

元、学長のペット。いまは、飽きられてしまい捨てられてしまった！とてもかわいそうな身の上である。

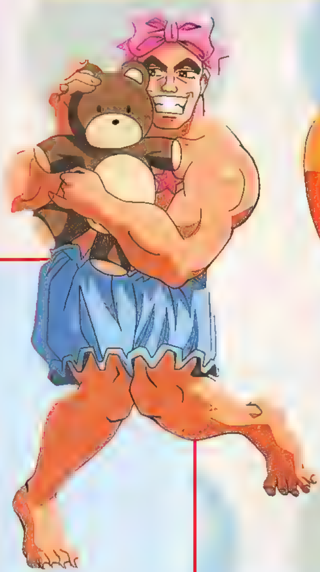


何故か学校の地下に秘密基地を持つマッドサイエンティスト。いつも変な発明をしているあぶない人。

## ドップリー博士

（博士）

（声：堀内　賢雄）



## R.H.山口（レッドハイヒール）

（警備員）

（声：子安　武人）

聖たま学園の警備員。この格好なので、気味悪がられている。くまちゃんが大好き！くまの名前はジェニー。



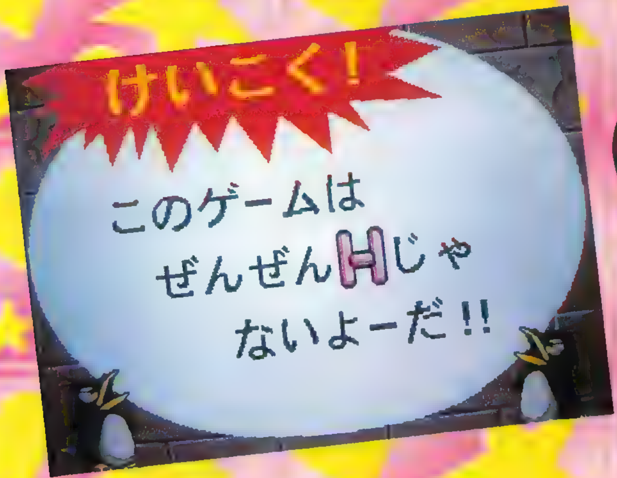
## 三条塚あやめ

（秘書）

（声：折笠　愛）

学長の秘書。かなりの美貌を持つ。それゆえに、男子生徒にものすごい人気がある。スタイルも抜群である。

# どうせなら100%クリアを目指そう




# GALS PANIC vs 4遊 for you



**カネコの新システム基板「スーパー　カネコ　ノヴァ　システム」の第1弾!**
**これからどんどんソフトが出るので、このシステムには注目したい。**

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

## ギャルズパニックの第4弾が登場したぞ!

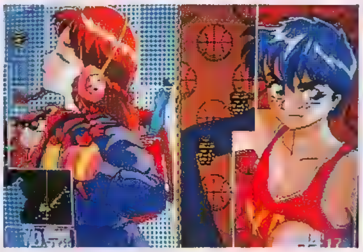
カネコの陣取りアクションゲームといったら、やっぱりギャルズパニック。

いままでのギャルズパニックは、実写系のグラフィックでの「脱衣」が売りだったのだが、今回のギャルズパニックは、その今までのモノとは、ちょっと趣向が変わっている。

絵柄は、よりアメニっぽくなって、より親しみやすく(?)なった。そして「脱衣」はなくなり、その代わりといってはなんだが、「対戦」と「ボム」が加わった。

また、それだけでは寂しいので、プレイヤー1が面クリア時に囲み率100%を達成すると、ご褒美グラフィックが表示されるのだ!

この"100%クリア"こそが、ギャルズパニックの醍醐味。さあキミも今すぐ100%クリアを狙うのだ。



あのギャルズパニックが装いを一新して登場だ!

## 基本的なルールの説明

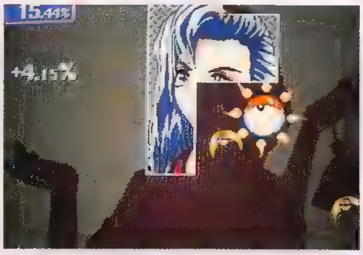
基本的なルールは「ギャルズパニック」と同じ。といっても、ギャルズパニックを知らない人もいるかと思うので、ここで簡単にルールの説明をしておこう。

**●ギャルのシルエットを囲んでいく**

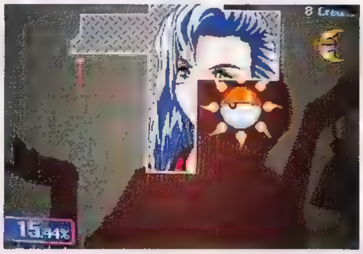
ギャルズパニックは、普通の陣取りゲームと違い、一定時間内に、背景に描かれている"ギャル"のシルエットを囲んでいくことで、ゲームを進めるのだ。

パーセンテージは、どれだけギャルの絵が画面に出てきたか?を示しており、このパーセンテージを80%以上にすれば、ステージクリアとなるわけ。

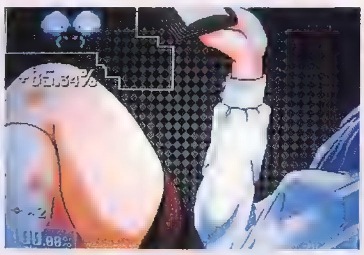
さて、ここで注意したいのは、ボスの存在。




ギャルのシルエットの部分を囲んでいくと%がUP。




シルエットじゃないところは、パーセンテージとも関係ないのだ。



ボスを囲んでしまえば、すべて囲んだこととなるのだ。

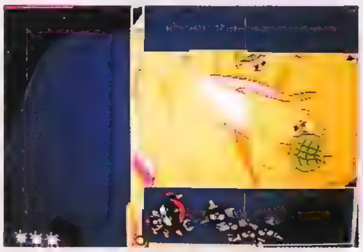
このゲームでは、ボスを囲んでしまえば、ほかの部分は囲んでなくても、ボス以外の部分を囲んだことになって、クリアとなる。

つまり、ボス以外の部分をどれだけ囲めるか?ということで、これを理解していくのがまず1つだ。

**●画面の端に注意しよう**

さて、この「ギャルズパニック4遊」は、ギャルズパニック(1作目)と違い、画面の端はラインとしては使えないので注意しよう。

つまり、画面の端まで線を引っ張ったら、そこからまた戻りの線を引っ張らなくてはいけないので、慣れるまではちょっと面倒かな?



画面の端をどうさばくかが、ひとつのポイントだね。

端を有効に使いたかったら、画面端に細かく線を引いておいて、囲みやすい状況を作っておくのが有効だぞ。

## アイテム&ボンバーで一発逆転だ!

このゲームには、もう一つ重要なことがあって、それがこのアイテムとボムの存在である。

このうちアイテムは、ゲームをしていると、フィールド上にでてくるもので、プレイヤーがこのアイテムを囲むと、効果を発揮するというものだ。

アイテムの種類は全部で4種類有り、それぞれプレイヤーの手助けをしてくれるものたちだ。




アイテムの一つを使ったところ。ボスの動きを遅くするぞ。

ボムのほうは、プレイヤーは最初2個持っていて、プレイヤーが陣地を囲んでいくと、囲んだ陣地の大きさに比例して、ボムが増えるシステムになっている。

このボムは、1個使うとレベル1、2個連続して使うとレベル2、というように、使った個数によって、その効果がパワーアップしていくようになっている。パワーアップしていく段階は、全部で5段階だ。

効果には、ザコ敵を倒すもの、敵キャラの動きを一時的に遅くするもの、敵キャラの動きを一時止めるものなど。効果的に使っていけば、プレイが有利に展開することは請け合いだ。
　これらのアイテムを有効に使いつつ、素早く陣地を囲んでいくことが、ゲームのポイントだぞ。



ボムは、ザコを殺したり、ボスの動きを鈍くしたりするぞ。



連続してボムを使えば、ボムのレベルも上がっていく。

## 対戦プレイも楽しめる！相手より先に陣地を確保しろ！

　さて、このギャルズパニック4遊の特徴として、この対戦プレイができるということがある。
　この対戦プレイは、画面を2分割して、それぞれのフィールド上で、相手よりも先に自分のほうの陣地を80％以上囲むのが目的だ。


100％クリアーで、このようなご褒美が。



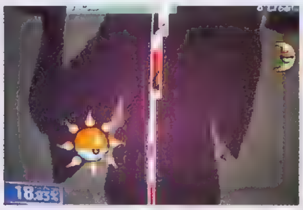
対戦プレイ。相手よりも先に陣地を取るのだ！

　でもって、それだけではスピード勝負なので、このほかに、相手に対して攻撃することも可能になっていて、その相手への攻撃は、ボムにて行うのだ。
　ボムは、1Pプレイ時とは違い、相手のフィールドに対して使うモノに変化する。
　このときのボムも、使った個数によってレベルアップしていき、レベルは5段階。効果は相手のフィールドにザコ敵を送り込んだり、相手の囲んだ陣地を破壊したりと、過激なモノが揃っているぞ。
　この対戦プレイ、友達同士でプレイしても楽しいが、何と、1Pプレイに対しての乱入も可能だ。本邦初の陣取りゲーム対戦、対戦台になっているお店ははたしてあるのだろうか？
　また、この対戦プレイ時の背景には、普段のプレイでは使われてない特殊なグラフィックが使われているので、そのへんにも注目してみたい。


囲んでボムで相手に攻撃！いそがしい対戦だ。

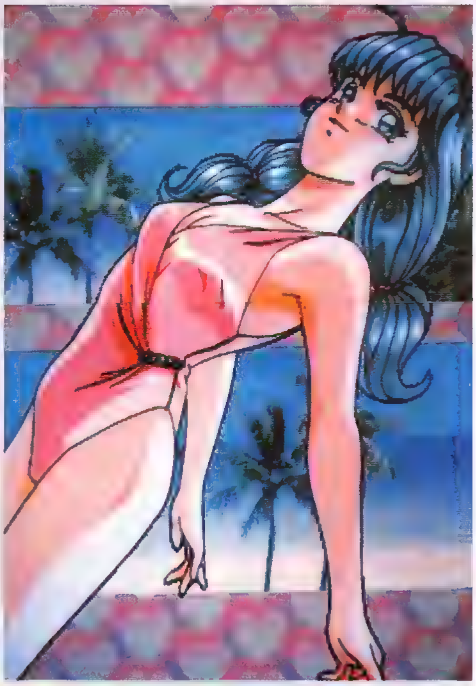
## 目指せ！栄光の100％クリア！ご褒美は大きいぞ！

　ゲームのルールが大体分かったら、いよいよ今度は、100％クリアを狙ってみよう。
　さっきも言ったように、100％クリアすると、普段では見られない、特別な〝ご褒美グラフィック〟が見られるのだ。
　普通にクリアするのに飽きたら、是非とも狙ってみよう。
　100％クリアするためのポイントは、ボスを素早く、ギャルのシルエットのない場所に追い込んでやることがポイントだ。
　追い込んでからは、写真のように、端から囲んでいってやるといいカンジ。なるべく早くこの状態に持っていきたい。
　また、閉じ込めてからも注意が必要で、ボスは閉じこめられても、プレイヤーの陣地を破壊してきたりするので、素早く囲んでしまわないと痛い目に遭うぞ。
　うまく100％囲むことに成功したら、ご褒美グラフィックーお楽しみタイムだ。


基本はこれ。ボスをザコと分割して…、


さらに、シルエットのないほうへと追い込む。


追い込んだら、端のほうを細かく囲んでいって、トドメだ！


次回からは、キャラクターのプロフィールを紹介。

## これからのスーパーカネコノヴァに期待大！

　このゲームの基板は、カネコのシステム基板「スーパーカネコノヴァシステム」の第一弾として発売さている。
　このシステムは、今後たくさんのソフトの発売が予定されていて、とても期待が持てる。
　ラインナップは、そのうち追ってお伝えしていくので期待していてくれ。家庭用で人気のあるタイトルとか、いろいろあるらしいぞ。
　次回は、本格的にクリアを目指そう。このゲーム、残機が増えないし、点数もないけど、クリアはできるから頑張ろう。
　ああ、これで点数が入ったら熱かったのに…。



ゲーメストムック

# サムライスピリッツ 天草降臨

## ムック化決定!!

### 完全技表グラフィカルマニュアル



サムライスピリッツ 天草降臨

SNK格闘ゲームではもはや定番といえる「サムライスピリッツ」シリーズ。その最新作「サムライスピリッツ　天草降臨」がゲーメストでムック化！　新キャラから戻ってきたあのキャラまで、見逃せないぞ！



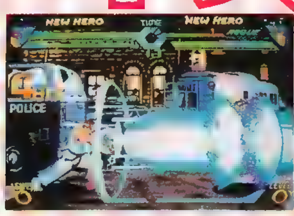
ゲーメストムック

# X-MEN vs ストリートファイター

夢のタッグマッチバトルが実現するこのゲーム。馴染みのストリートファイターキャラも、このゲームシステムの中では闘い方も様変わりし、X-MENの方は新キャラも加わった。新しいバトルフィールドを得て沸き立つ両陣営。ゲーメストでは新システムを踏まえて攻略を展開、対戦を面白くするぞ!!

闘志、交錯!!






## 12月発売決定

予価1280円



# 特別企画

## 天高くゲーム燃ゆる秋はレースゲームで決め!

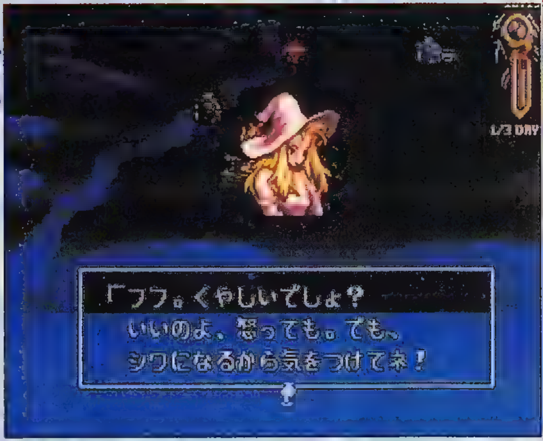
**デイトナUSA~Circuit Edition~(SS)**
**ウェーブレース64(NINTENDO64)**
**モータートゥーングランプリ2(PS)**
**マッハGo Go Go(PS)**
**スピードキング(PS) ほか**

## ハンパじゃないぜ!徹底大攻略!!

キャラ別対CPU攻略
**ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(NEO・GEO CD)**

パラレルワールドで主人公たちは…
**女神異聞録~ペルソナ~(PS)**

システム大公開!!
**伝説のオウガバトル(SS)**




▲伝説のオウガバトル
©QUEST©1996 Riverhillsoft Inc.

対戦攻略の極意をあなたに
**サイキックフォース(PS)**

物語は再び始まった…
**アーク ザ ラッドII(PS)**

発売日近し! 必見情報満載!!
**リグロードサーガ2(SS)**

## 発売が待ち遠しいぜ!新作速報!!

ルナ シルバー スター ストーリー(SS)
ソウルエッジ(PS)
タクティクスオウガ(SS)
AIRGRAVE(PS)
同級生2(SS)
バウンティーソード(PS)
メルティーランサー(SS)ほか

▼女神異聞録~ペルソナ~
©1996 ATLUS




毎月第2・第4金曜日発売

# Vol.24 GAMEST EX

## 10月25日(金)発売

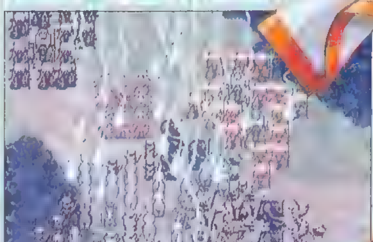
**定価:480円**

※内容等は変更になる場合があります。











ゲーメストムック

# ゲーメストアイランド 幸せの国から'96

**12月14日発売　予価1200円**

## 歴代ボツハガキ復活計画Z

ゲーメストアイランドを１０倍楽しくする本としてジ◯ンのモ◯スーツ工場よろしく着々と開発を進められているアイランドムック。

　未だにその内容は謎のヴェールにつつまれたままだ。ここでほんの少しだけお知らせしちゃうと、復活ハガキコーナーや各種コラム、新声社のヒミツやゲレンジャー漫画など、てんこ盛りな構成でお届けするお買い得な逸品！

　まだ正式タイトルも決まってないという不安まるだしな進行具合だが、とりあえず期待して待とう!!







ピンチ&チャンスにキャラチェンジ!!
タッグの掟はあまくない!
NEO GEO
The Future Is Now SNK
新製品



CHANGE
68
CHANGE
VICTOR
RUSH 12
CHANGE
13
CHANGE
風雲 SUPER TAG BATTLE™
システムの融合と進化。これがハイブリッド格闘アクションだ。
『ネオジオ専用ロムカセット』 11月8日発売予定/価格32,000円(税別)
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
©SNK 1996
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
■NEOGEOはSNKの商標です


偽(いつわ)りなき幻想(ファンタジィ)
ここは異世界、
魔獣の地。
剣をとれ、
拳(こぶし)をふるえ。
君の神秘を
解き放て。

ゲーメスト
November 11.30 1996
No.184
平成8年11月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第25号通巻184号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円



雑誌22445-11／30 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan　T1022445110556